

retroGAMER

Collection

VOLUME 15

Le guide ultime
des classiques
du jeu vidéo

ARCADE | SEGA | ATARI | MICROSOFT | NEC | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA



200 PAGES
DE PUR
RETRO GAMING

FRANCE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF

M 01902 - 15 - F: 12,90 € - RD





VIII

LACRIMOSA
OF DANA



29 JUIN 2018

www.ysiii.com

12TM
www.pegi.info



Falcom[®]
NIHON FALCOM CORPORATION

NIS
America

© Nihon Falcom Corporation. All rights reserved. Licensed and published by NIS America Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.



retro* GAMER Collection

Retro Gamer Collection

Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Fabrication :
Société Créatoprint
Isabelle Dubuc
(06 71 72 43 16)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PD G : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Retro Gamer Collection - service Clients - 12350 Privezac
e-mail : contact@bopress.fr
Téléphone : 05.65.81.54.86
7 jours sur 7, du Lundi au Vendredi,
de 10h à Midi et de 14h à 16h.

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future
Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous
licence sont la propriété de Future Publishing Limited
et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou
en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future
Publishing Limited.

© 2018 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

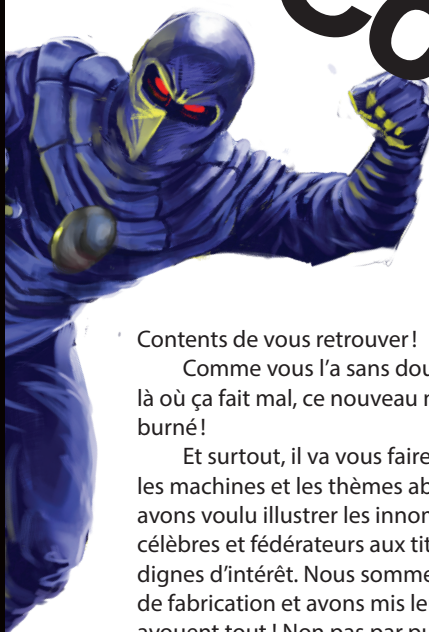
Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 0518 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE



Provenance papier :
Italie-Finlande
Taux de fibre recyclé :
0%
Eutrophisation :
0.006 kg/T0 de papier

Bienvenue dans retro* GAMER Collection



Contents de vous retrouver!

Comme vous l'a sans doute déjà laissé entendre sa couverture qui cogne là où ça fait mal, ce nouveau numéro de *Retro Gamer Collection* est sévèrement burné!

Et surtout, il va vous faire beaucoup voyager, entre les époques, les pays, les machines et les thèmes abordés dans les jeux. Comme toujours, nous avons voulu illustrer les innombrables facettes du jeu vidéo, des hits les plus célèbres et fédérateurs aux titres les plus obscurs, mais pourtant plus que dignes d'intérêt. Nous sommes allés vous dénicher leurs plus intimes secrets de fabrication et avons mis leurs créateurs sur le grill jusqu'à ce qu'ils nous avouent tout ! Non pas par pur plaisir sadique, mais parce que c'est notre devoir : tout comme les passionnés des microordinateurs et consoles d'antan qui s'évertuent avec une ferveur remarquable de sauvegarder les jeux et les machines de plus en plus rares, nous participons à notre façon à la préservation vidéoludique. Tout comme vous, lecteurs nostalgiques, collectionneurs enthousiastes et gamers exaltés, sans qui cette mémoire n'aurait que peu de raison d'être. En plus, c'est la meilleure des excuses : quand on vous reprochera de trop jouer à tous ces vieux jeux, répondez que c'est pour défendre le patrimoine de l'Humanité. Na.

La rédaction de
Retro Gamer Collection



RETROGAMERCOLLECTION.BLOGSPOT.COM
FACEBOOK.COM/RETROGAMERCOLLECTION
(ET AUSSI RETROGAMER@FINANCIEREDELOISIRS.COM)

retro* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo



Page
32

ATARI



8

DOSSIERS

- 8 **Street Fighter :**
Coup pour coup
- 80 **Le chant de l'Amiga**
- 124 **le jeu d'aventure d'horreur**
à la sauce CRL

LE GUIDE ULTIME

- 64 **Laser Squad**
- 96 **Castle Of Illusion**
Starring Mickey Mouse
- 116 **Night Trap**
- 176 **Rygar**



28

MAKING OF

- 24 **Kingpin**
- 46 **Sonic the Hedgehog 2**
- 70 **Dark Chambers**
- 92 **Venture**
- 112 **The Need For Speed**
- 132 **Lomax**
- 144 **Frosbyte**
- 158 **Le Roi Lion**
- 172 **Arx Fatalis**
- 182 **MoonStone**

MATOS

- 34 Vision périphérique :
Le Tatacon
- 56 Pin-up Matos :
La Game boy Advance
- 110 Pin-up Matos :
L'Atari 800XL
- 148 Vision périphérique :
Les Bongos DK
- 166 Dossier :
Le Commodore 64
Gaming System



36

TRÉSORS OUBLIÉS

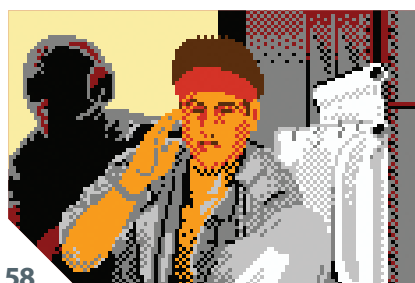
- 88 **Spécial jeux de catch**
- 162 **Spécial SG-1000**

SORTEZ LES ARCHIVES

- 28 **Looking Glass**
- 136 **Warthog Games**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

- 36 **...Championship Manager**
et Football Manager
- 104 **...MUD**



58

Page
24





TAILLONS DAVETTE...

- 72 ...avec **Jane Whittaker**
150 ...avec **Rob Zdybel**

MAIS AUSSI :

- 6 Rétrovirus :
Cannon Fodder
22 Le pur moment...
Samurai Shodown
44 Rétrovirus :
Roland On The Ropes
58 À l'affiche :
Platoon
62 Les irréductibles :
Charlie Ninja
78 Plus loin, plus fort :
Flimbo's Quest
34 Rétrovirus :
Super Puzzle Fighter II Turbo
102 Rétrovirus :
Gate of thunder
122 Rétrovirus :
Kirby & The Amazing Mirror
130 Le pur moment...
Pilot Wings
142 Les irréductibles :
Metamoqester
156 Rétrovirus :
Ranarama
170 Plus loin, plus fort :
Under Defeat
180 Rétrovirus :
Yoshi's Island :
Super Mario Advance 3
186 Rétrotests
193 Abonnez-vous !
194 Fin de partie :
Link : The Faces Of Evil



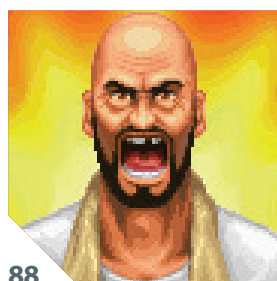
64



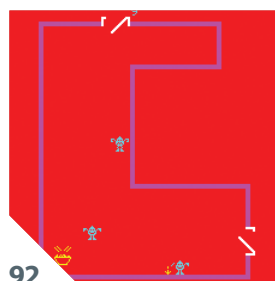
70



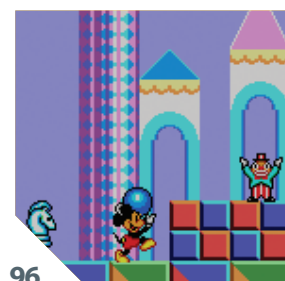
80



88



92



96



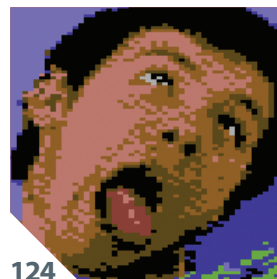
104



112



116



124



136



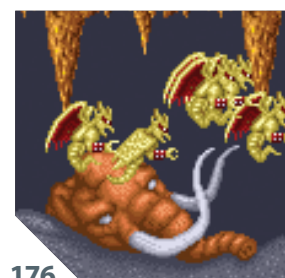
144



158



172



176

Cannon Fodder

SOURIEZ, VOUS ÊTES ÉTRIPÉ!

RETROVIRUS

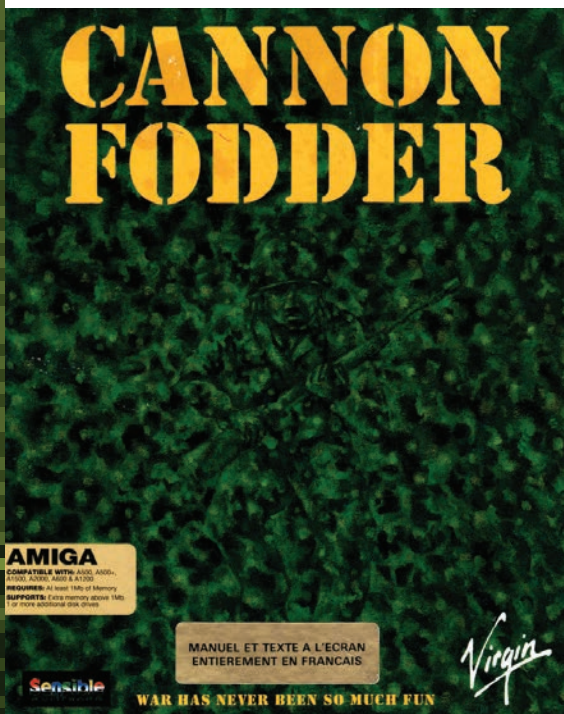


» AMIGA » 1993 » SENSIBLE SOFTWARE

On néglige souvent l'importance des contrôleurs dans le design global des jeux. *Super Mario 64* a été conçu autour de la manette de la N64, et allez jouer à *NiGHTS Into Dreams* sans le contrôleur 3D de la Saturn, histoire de criser un peu...

Tout ça pour dire que jouer à *Cannon Fodder* au pad ou à la souris, c'est totalement différent. Certes, ça reste jouable au joystick, mais honnêtement, ça ne rend pas justice au jeu de Sensible Software. À la souris, c'est une tout autre expérience : les déplacements sont bien plus faciles, tout comme éviter les tirs ennemis. Le curseur qui indique votre direction et le sens de la visée devient vite une seconde nature. Il permet de bouger constamment et d'éviter de se retrouver dans des situations délicates où les chances de survie seraient bien plus faibles, avec un joystick.

Comparez le jeu à la souris sur Amiga et au pad sur un portage console, par exemple sur la version Mega Drive. Si le design des niveaux est toujours aussi excellent, si les morts horribles et régulières des petits soldats sont toujours aussi hilarantes, on a parfois l'impression de se battre autant contre les commandes que contre les hordes d'ennemis du jeu. Bref, ce n'est pas tout à fait ça. Un peu comme un *Super Mario 64* sans trident, en somme. *





STREET FIGHTER

COUP POUR COUP

DEPUIS 1987, CAPCOM BASTONNE FURIEUSEMENT ET BALANCE DES COUPS SPÉCIAUX SPECTACULAIRES, AU GRAND BONHEUR DE HORDES DE FANS DU MONDE ENTIER. POUR LA SORTIE DE LA COMPILATION DU TRENTIÈME ANNIVERSAIRE DE LA SAGA *STREET FIGHTER*, NOUS AVONS DÉCORTIQUÉ LE SUCCÈS DE CETTE DERNIÈRE EN COMPAGNIE DE SES CRÉATEURS...

Trois décennies après sa naissance, *Street Fighter* réussit à rester au summum du jeu de combat. Les *Mortal Kombat*, *King of Fighters* et autres challengers n'ont pas réussi à freiner son ascension, pas plus que l'avènement des jeux de combats tridimensionnels. Les hauts et les bas de la série elle-même n'ont pas réussi à écorner son image.

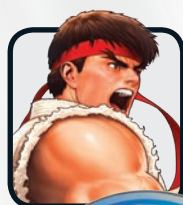
Si le tout premier volet a été un succès critique qui a bien fonctionné en arcade, c'est aujourd'hui plus une curiosité qu'autre chose. C'est sa suite, *Street Fighter II*, qui en 1991 a redéfini le genre et établi les standards du jeu de combat 2D pour les années à venir. La folie qui s'est emparée des joueurs a revitalisé le marché de l'arcade. Pendant toute la décennie, Capcom est resté sur le podium du genre avec les populaires *Street Fighter Alpha* et les plus hardcore *Street Fighter III*. Puis en 2008, *Street Fighter IV* a relancé la série et amorcé la renaissance du jeu de combat en ravivant l'intérêt du grand public pour le genre. Et en 2016, *Street Fighter V* a attiré un nombre record de

compétiteurs au prestigieux tournoi de jeux de combat *Evolution Championship Series*.

Au fil du temps, *Street Fighter* est sorti de l'arcade et s'est fait une place sur la scène esports moderne, transcendant le jeu vidéo pour devenir une icône de la culture populaire : clins d'œil au cinéma et dans les séries télé, bandes dessinées, dessins animés, films hollywoodiens (que nous nous retiendrons de juger par politesse et par peur que JVCD vienne nous en mettre une)...

Malgré tout, le processus de création d'un bon jeu *Street Fighter* n'a que peu changé. Tous les volets partagent la même charpente, des combats proprement dits au design des stages et des musiques, et ces constantes sont au cœur de la relation symbiotique entre la saga et ses fans. Pour fêter les 30 ans de la série et la sortie de la compilation *30th Anniversary* rassemblant les 12 premiers jeux, du *Street Fighter* originel à *Street Fighter III Third Strike*, nous nous sommes penchés avec les développeurs de Capcom sur ce qui fait la quintessence de *Street Fighter*...





NÉS POUR SE BATTRE

CHARACTER DESIGN



30th ANNIVERSARY COLLECTION

Ne tergiversons pas : cette compilation est totalement hardcore. Sobre, elle se contente du minimum syndical avec les versions arcade (Jamma, CPS1 à CPS3) des douze titres présents, à savoir le tout premier *Street Fighter*, cinq versions de *SFII*, les trois *SF Alpha* et les trois *SFIII*, sans fioritures (sinon la liste des coups dans le menu pause). L'émulation est parfaite, en partie réglable (difficulté et, selon les jeux, vitesse, niveaux de dégâts, blocage auto, etc.). Un 'musée' vient cependant étoffer l'offre. Lui aussi est spartiate et minimaliste, mais plein d'infos et d'images dont se délecteront les fans, qui apprécieront tout autant le juke-box des musiques des 12 titres présents. Mais la grosse justification de cette compilation, c'est bien entendu son mode en ligne, pour tous ceux qui veulent se frotter aux street fighters du monde entier, en mode classé ou non. Reste que seulement 4 des jeux (à savoir *SF II' Hyper fighting*, *SFII Turbo*, *SFA3* et *SFIII 3rd Strike*) ont droit au online. Comme à son habitude, Capcom se contente du minimum, mais les puristes ne s'en plaindront sans doute pas. Les autres risquent de trouver cependant cette compil' 30^{ème} anniversaire un brin abusive. Le jeu est disponible sur PC, PS4, XBOX One et Switch, qui a scandaleusement l'exclu du mode 'tournoi', mais sur laquelle on vous déconseille de jouer aux JoyCons, tant ils ne sont pas faits pour les coups spéciaux.

YOSHINORI ONO ET TAKAYUKI NAKAYAMA NOUS PARLENT DE LA CONCEPTION DES PERSONNAGES

Chaque joueur de *Street Fighter* a ses tactiques favorites, et donc tout logiquement ses personnages préférés. Autant dire que le design des personnages de la saga est d'importance capitale. Que vous soyez du genre à aller au contact et cogner fort, à rester en retrait pour profiter de la moindre erreur de l'adversaire ou à opter pour un personnage faible comme handicap, Capcom a prévu un personnage avec les attributs et la palette de coups qui vous permettra de développer votre stratégie fétiche. Avec le recul, on peut s'étonner que les créateurs du jeu aient eu du mal à définir les personnages du tout premier *Street Fighter*. Pour affronter des adversaires de tous types, il fallait un combattant générique. Un certain Ryu. "En termes de gameplay, c'est un personnage polyvalent et facile à jouer", nous dit Yoshinori Ono, vétérans de la série et producteur exécutif de *Street Fighter V*.

Pour *Street Fighter II*, le nombre de protagonistes jouables monte à huit. Les développeurs doivent donc pour la première fois concevoir plusieurs personnages contre et avec lesquels jouer, et explorer toutes sortes de techniques d'attaque et de défense. Les créateurs du jeu ont-ils d'abord établi les styles de combat, puis imaginé les personnages qui vont avec, ou l'inverse ? Nous posons la question à Takayuki Nakayama, *chief director* de *Street Fighter V* : "En fait, c'est un peu des deux, mais dans l'ensemble, les différents personnages et leurs styles de combat se sont imposés simultanément", nous explique-t-il. "On imaginait des coups spéciaux amusants



» [Arcade] Le tout premier *Street Fighter* ne paye pas de mine, mais il a posé les fondations de toute la série.

» Le très enjoué Yoshinori Ono, vétérans de la série, a réalisé *Street Fighter V*.



et on réfléchissait en même temps à la meilleure façon de les visualiser."

Le *character design* a toujours été un processus complexe, fait de tâtonnements et d'idées rejetées. Parmi les concepts écartés de *Street Fighter II*, il y avait un lutteur amateur américain et un matador. Nakayama nous confie qu'il n'est pas toujours facile de trouver le bon concept : "Quand on imagine un nouveau personnage, il passe au moins par une bonne centaine de versions, autant pour son aspect que pour son histoire et ses coups spéciaux." Nous lui demandons combien de temps ce processus peut prendre, en moyenne. "Cela dépend du personnage, mais en moyenne, il faut environ trois mois à 5 personnes pour en imaginer un. Puis encore

30 ANS DANS LA TRONCHE



STREET FIGHTER



STREET FIGHTER II



STREET FIGHTER ALPHA



STREET FIGHTER III



STREET FIGHTER IV



STREET FIGHTER V



» [Arcade] Zangief est un adepte de la projection, mais lui aussi peut être envoyé valdinguer.

six mois pour finaliser les animations et les coups spéciaux.”

Dès le début, *Street Fighter* a joué la carte de l'international : le premier volet mettait déjà en scène des combattants venus des USA, du Japon, de la Chine et d'Angleterre. "Le sous-titre 'World Warriors' du premier *Street Fighter II* n'est pas innocent. L'idée que des combattants du monde entier se retrouvent pour s'affronter est un aspect fondamental du jeu", nous dit Ono. "Je pense que ça permet aussi aux joueurs de plus s'impliquer, quand ils voient un combattant qui vient de la même partie du globe qu'eux. Ça doit aussi être une porte d'entrée, dans le jeu."

Mais les nouveaux personnages ne sont qu'une facette de l'histoire. Si le casting de *Street Fighter* et la ribambelle de protagonistes de *Street Fighter II* et de *Street Fighter III* partent de zéro, la série des *Street Fighter Alpha* mélange des anciens et des nouveaux venus – un principe qui perdure depuis. Comment les développeurs ont-ils abordé le retour de ces vieux personnages longtemps absents ? "La première étape, c'est de revoir comment se comportaient ces personnages dans les titres où ils sont apparus, auparavant", explique Nakayama. "On joue à ces jeux, on regarde des vidéos

et on relit même les vieux *design documents* pour comprendre l'intention originale derrière ces personnages. On les recrée alors en prenant en compte les attentes des joueurs et en éliminant les éléments qui ne s'accordent pas avec notre vision."

Quand nous demandons à Ono de citer ses personnages préférés, il botte un peu en touche : "On me pose souvent la question. Ces personnages sont un peu comme mes enfants, je n'aime pas tomber dans le favoritisme... Mais bon, disons que j'aime beaucoup R. Mika et que j'ai usé de mon influence chez Capcom pour la ramener dans *Street Fighter V*. Mais une fois encore, je suis entré chez Capcom à l'époque de *Street Fighter II* et je dois avouer que j'ai un petit faible pour Cammy, vu que j'ai travaillé sur ce personnage, à l'époque."

Malgré la foule de combattants qui est venue grossir les rangs de *Street Fighter* au fil du temps, personne n'a réussi à détrôner Ryu, emblème de la série. "Je crois que c'est grâce à sa personnalité", nous dit Ono. "Il ne se la joue pas, il a de vraies valeurs, il parle peu et il a un côté mystérieux. Je pense que c'est pour ça qu'il est resté aussi populaire depuis tout ce temps. Et puis, il a participé à tous les *Street Fighter*, c'est dire son dévouement !"

STREET FIGHTER : COUP POUR COUP

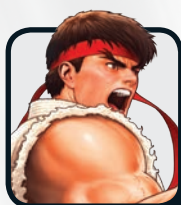


» [Arcade] (ci-dessus) Charlie et Guile sont tous deux militaires et se battent de la même façon.

» [Arcade] (ci-contre) Il suffit de jeter un œil à Alex pour comprendre qu'il cogne dur.

» [PC] (ci-dessous) Poison a bien changé depuis ses débuts comme simple ennemie de *Final Fight*.





DANS LE DÉCOR

CONCEVOIR LES STAGES

QUAND LA SCÈNE DÉMÉNAGE...

Le titre même de *Street Fighter* prévient : ses affrontements ne se dérouleront pas dans les stades ou les gymnases, mais en pleine rue. Du moins, en extérieur, puisqu'outre les trottoirs et les places de villages du monde entier, d'autres lieux plus exotiques, comme des volcans, attendent les joueurs.

De prime abord, on pourrait croire que la conception des stages n'a guère d'importance, dans *Street Fighter*. Il est vrai que la série est restée très conservatrice sur le sujet : quand d'autres ont expérimenté de nouvelles mécaniques de jeu, *Street Fighter* s'est cantonné à un sol plat, de dimensions fixes. Reste que le souci du détail de ces arrière-plans leur donne un vrai caractère. Quand on envoie l'adversaire dans les caisses du stage de Guile dans *Street Fighter II*, on ressent la force de l'impact. Et quand le décor de Seth tombe en pièces dans *Street Fighter IV*, on sait qu'on est au point culminant du jeu. Sans le talent des concepteurs des stages, *Street Fighter* serait sans doute une expérience bien moins palpitante. Voyons avec Toshiyuki Kamei, directeur artistique de *Street Fighter V*, comment sont façonnés ces environnements...

Comment abordez-vous chaque niveau afin qu'il représente le personnage auquel il correspond ?

J'essaie d'inclure des éléments comme la nationalité du personnage et sa palette de couleurs. Quand je conçois un décor, je fais des recherches sur l'architecture typique du pays en question, puis j'ajoute des détails avec des accessoires qui reflètent la personnalité du personnage. La couleur est un facteur crucial, donc je choisis une dominante qui s'harmonise avec le personnage, et je travaille l'éclairage. J'essaie de faire en sorte que chaque stage corresponde à l'image que les joueurs se font d'un décor de *Street Fighter*, tout en y apportant quelques touches originales.

Faites-vous des repérages dans des lieux réels, pour concevoir les stages ?

On n'a rien fait de tel, récemment. Mais je sauterais sur l'occasion si elle se présentait !

Combien de temps faut-il en moyenne pour finaliser un stage ?

De l'idée de départ à la finition des accessoires, des personnages d'arrière-plan, etc., cela prend environ 3 mois. Comptez ensuite un mois pour l'éclairage et l'optimisation. Certains demandent plus de temps que d'autres. Par exemple, les niveaux en Chine sont souvent pleins de petits détails.

Dans certains jeux, Vega a une attaque spécifique à un stage, le wall/cage



» [PC] Le stage jungle de *SF IV* foisonne de vie animale et végétale, mais Rolento et Guile sont trop occupés à se battre pour s'y intéresser.

climb. Avez-vous envisagé de mettre plus de coups de ce type ?

Oui, on y a pensé. Si c'est fun en solo, on ne veut pas inclure des coups que seul l'ordinateur peut déclencher, donc ils doivent être exécutables en versus, également.

D'autres jeux de combat ont adopté le ring out, des arènes sur plusieurs niveaux, etc. Pourquoi ne l'avez-vous pas fait sur *Street Fighter* ?

La verticalité, la sortie de ring, les armes et compagnie, c'est sympa, mais je pense que ça doit se retrouver dans un mode bonus. *Street Fighter* est devenu un esport à part entière, et ajouter ce type 'd'incertitudes' aux règles ne collerait sans doute pas...

BONUS!

FAUT BIEN S'OCCUPER, QUAND ON NE SE MET PAS SUR LA TRONCHE...



CASSER DES TUILES

STREET FIGHTER

□ Comme si se bagarrer avec des tas d'adversaires ne suffisait pas, vous voici obligé de faire le spectacle devant une foule idiote qui attend que vous réussissiez à briser un empilement de tuiles du tranchant de la main. Le truc, ici, c'est de trouver le bon timing pour ne pas se péter la mimine et passer pour un gland. Le niveau revient une seconde fois dans la partie, avec des briques plus épaisses.



PÉTER DES PLANCHES

STREET FIGHTER

□ Peu échaudé par le ridicule de sa première représentation, Ryu continue de se donner en spectacle, cette fois en brisant à coups de pieds ou de poings des planches que trois assistants lui présentent. Le bonus revient plus tard dans la partie, cette fois avec 4 porteurs de planche.



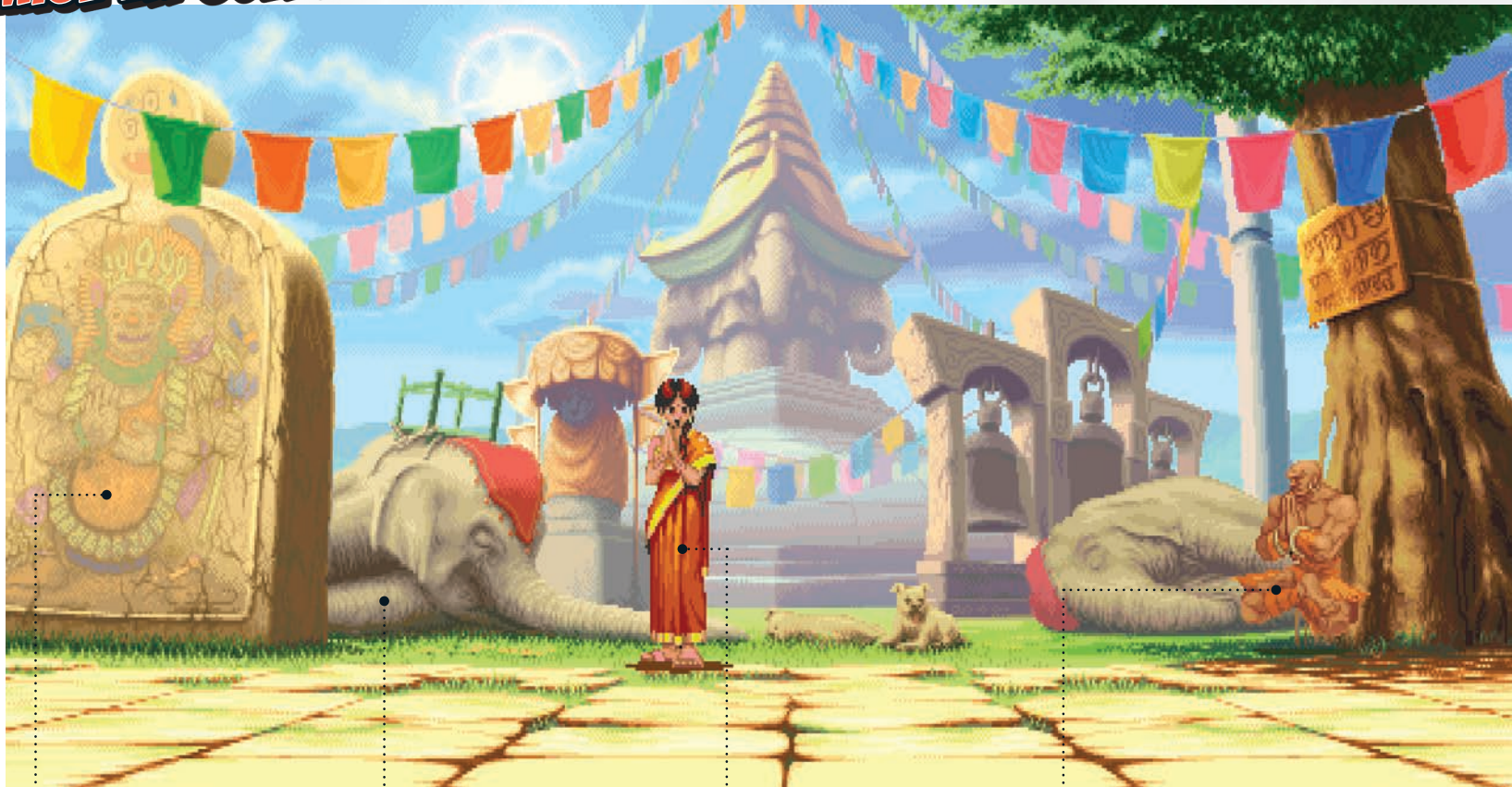
DÉFONCER UNE CAISSE

STREET FIGHTER II

□ On sait depuis *Final Fight* que péter une caisse, c'est rigolo, pour un niveau-bonus. Capcom recycle le principe dans *Street Fighter II*, cette fois sans les armes de Metro City. Il faut donc se contenter des coups habituels de son personnage pour démolir la voiture, dans ce célèbre stage-bonus repris dans d'autres volets.

MISE EN SCÈNE

DÉCORTIQUONS LE STAGE DE DHALSIM D'ALPHA 3, UN ARRIÈRE-PLAN DANS LA GRANDE TRADITION DES DÉCORS DE STREET FIGHTER...



COMME C'EST PITTORESQUE...

Nous sommes en Inde, chez Dhalsim, comme l'illustre parfaitement le décor. Un bon design doit être immédiat, mélangeant clichés et petits détails originaux. En tout cas, on sait tout de suite qu'on n'est pas à Paris ou à Chicago!

BESTIOLES

Il y a souvent des animaux dans le décor, histoire de faire encore plus typique, comme ici avec les éléphants qu'on croise régulièrement dans les stages de Dhalsim. Les chiens sont plus passe-partout, mais ils ajoutent une touche de vie tout en prenant moins de place.

CLINS D'ŒIL

Les graphistes des *Street Fighter* adorent faire des références à l'ensemble de la mythologie de la saga. Ici, quand Dhalsim se bat, son épouse Sarah (qu'on découvre à la fin de l'histoire de Dhalsim dans *Super Street Fighter II*) vient l'encourager.

SPECTATEURS

Le public en présence est un peu le reflet du caractère du combattant du coin. Des rouleurs de mécaniques avides de gloire comme Ken attirent de larges foules, mais des types plus discrets comme Dhalsim intéressent moins de monde. Un seul yogi, en fait.



EXPLOSER DES TONNEAUX

STREET FIGHTER II

□ L'objectif est ici de casser 20 tonneaux. Ça a l'air facile, et ça le serait si lesdits tonneaux se comportaient normalement, au lieu de sauter n'importe comment depuis leur tapis roulant pour essayer de vous assommer par la même occasion. Aussi agaçant que soit ce niveau-bonus, il est tout de même réapparu dans d'autres volets.



DÉMOLIR DES BARILS

STREET FIGHTER II

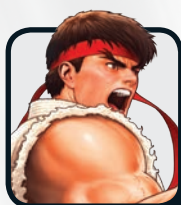
□ Certaines personnes cherchent les problèmes, comme le type qui a empilé ces barils sur le chemin de votre combattant et devait se douter que ce dernier ne pourrait s'empêcher de vouloir les péter. Gare, cependant : certains s'embrasent et peuvent vous transformer en merquiez! Capcom a repris l'idée sur SNES et Mega Drive, mais avec plus de briques et moins de flammes.



JOUER AU BASKETBALL

STREET FIGHTER III

□ Un niveau-bonus bien pensé pour illustrer le nouveau système de parade du jeu. Shaun vous lance de plus en plus de balles de basket à différentes vitesses et hauteurs, à vous d'en parer et détourner le plus possible. Attention, Shaun est un peu pupute et n'hésitera pas à vous mettre quelques taquets en même temps.



LA SCIENCE DU BOURRE-PIF

MÉCANIQUES DE COMBAT

LES TECHNIQUES AU CŒUR DES AFFRONTEMENTS

Si vous vous demandez pourquoi certains passionnés préfèrent *Street Fighter Alpha 3* à son prédécesseur ou pourquoi des joueurs de *Street Fighter III : 3rd Strike* ont eu du mal à appréhender *Street Fighter IV*, la réponse est à trouver du côté des mécaniques de combat. Prenons l'exemple des projections. Introduites dans *Street Fighter II*, elles permettent d'infliger des dégâts à un joueur qui bloque les attaques, ce qui réduit par la même occasion les chances de l'emporter en privilégiant la défense. Mais depuis *Street Fighter III*, on peut déclencher des projections 'tech', en réduire les dégâts voire totalement les annuler en agissant au bon moment.

En ajustant ainsi les aptitudes et options de

combat, la prise en main du jeu peut changer radicalement. "Ça modifie la globalité de l'approche", explique Justin Wong, joueur professionnel spécialiste des jeux de combat. "Quand l'adversaire peut parer, vous y réfléchissez à deux fois avant d'utiliser des attaques à distance normales. Et s'il y a des attaques focus, il faut trouver comment briser cette attaque qui peut absorber un coup. Chaque nouvelle mécanique de jeu change l'ensemble des tactiques."

La mécanique de jeu emblématique de *Street Fighter II* est en réalité née comme conséquence inattendue d'un autre aspect de gameplay. La possibilité d'annuler l'animation d'une attaque normale avec un coup spécial pour déclencher un combo a été ajoutée accidentellement quand les développeurs ont voulu faciliter l'activation des coups spéciaux. Le système a été gardé, car il apportait un vrai plus tactique au jeu. Au fil des volets de *Street Fighter*, l'enchaînement de combos s'est étoffé et leurs origines accidentelles sont désormais bien loin. "Le système de combo de *Street Fighter* a beaucoup évolué", souligne Justin. "Au début, il n'y avait pas de *combo count* comme aujourd'hui. Ça a aussi pas mal changé avec les jongles (*juggles*), qui ont permis d'entendre encore plus les combos."

Street Fighter Alpha a introduit de nouvelles mécaniques mêlant attaque et défense. La garde aérienne en est le meilleur exemple : c'est à la fois une technique de blocage, mais aussi une façon de diminuer les risques pour certains coups, comme



» [Arcade] Avec un uppercut dévastateur, Sagat réplique à une attaque aérienne malvenue de Ken.

les attaques sautées. De même, l'*Alpha Counter* permet de transformer une défense en attaque en sacrifiant un segment de la jauge de Super, pour répliquer à une attaque bloquée. Les roulades d'évasion (*escape rolls*) empêchent aussi l'adversaire de prédire où vous vous retrouverez en vous relevant. *Street Fighter Alpha 2* a ajouté les Custom Combos dévastateurs, un super-coup personnalisé capable d'infliger énormément de dégâts. Quant à *Street Fighter Alpha 3*, il a introduit le *Guard Crush* pour punir ceux qui ont tendance à trop bloquer...

Street Fighter III : The New Generation a apporté de nouvelles options qui ont significativement encouragé les techniques de jeu agressives. Pour la première fois, on peut charger ou battre en retraite d'un double mouvement du stick pour réduire ou creuser rapidement la distance. En allant vers le bas avant de sauter, on peut déclencher un super-saut qui va plus loin. On peut aussi se relever rapidement en dirigeant le stick vers le bas et perturber le timing d'attaque



» [Arcade] La parade est un ajout très emblématique de la série des *Street Fighter III*.

B-A-BASTON

LES DIFFÉRENTES MÉCANIQUES DE COMBAT DE LA SAGA



STREET FIGHTER

- Coups spéciaux (CI-DESSUS)
- Attaques légères, moyennes et fortes



STREET FIGHTER II SERIES

- Projections
- Combos
- Étourdissement (CI-DESSUS)
- Super-coups (à partir de *Super Street Fighter II Turbo*)



LES STREET FIGHTER ALPHA

- Provocation
- Garde aérienne
- Alpha Counter (CI-DESSUS)
- Custom combo (à partir de *Street Fighter Alpha 2*)
- Roulade d'évasion
- Récupération aérienne (à partir de *SF Alpha 3*)
- Guard break (à partir de *Street Fighter Alpha 3*)



» [Arcade] Alternez les coups faibles, moyens et forts pour déstabiliser votre adversaire.

de l'adversaire pour espérer reprendre la main. Et il y a bien sûr la parade, un coup défensif/agressif : en poussant le stick vers l'adversaire au bon moment pendant qu'il frappe, vous pouvez annuler les dégâts et récupérer avant lui pour déclencher votre propre attaque. Les EX Moves, des variantes puissantes de coups spéciaux de base qui usent la jauge de Super, sont quant à eux arrivés dans 2nd Impact.

Si toute cette agressivité vous effarouche, Street Fighter IV est sans doute plus à votre goût. L'attaque Focus est une nouvelle technique pour absorber une attaque et répliquer avec un coup dévastateur qui peut activer le nouvel état de *Crumple*, dans lequel l'ennemi tombe en restant vulnérable aux attaques. Comptez aussi sur le nouvel *Ultra Combo*, avec sa jauge de Super secondaire qui se charge au fur et à mesure que vous prenez des coups et permet des come-back extraordinaires.

Les choses basculent de nouveau avec les V-Triggers et les V-Skills de Street Fighter V, des aptitudes spécifiques à chaque personnage qui encouragent les styles agressifs, et les *Crush Counters* qui permettent d'enchaîner les combos après avoir contré une attaque faible avec une attaque plus forte. Les personnages défensifs ne sont pas pour autant désavantagés en compétition, et c'est là toute la beauté de la complexité des mécaniques de jeu de Street Fighter : cela peut prendre des années pour pleinement les maîtriser...

STREET FIGHTER : COUP POUR COUP

JARGON

PETIT LEXIQUE DE TERMINOLOGIE STREETFIGHTEUSE UNIVERSELLE

ARMOUR

Si vous réussissez à toucher un adversaire au milieu d'une attaque, son animation d'attaque est stoppée. Sauf pour les coups avec 'armure' ('armure'), qui ne stoppent pas quand une attaque adverse porte.

BAITING

Appâter l'adversaire et le pousser à attaquer pour mieux le briser.

CANCEL

'Casser' l'animation de votre personnage avec un autre coup ou une aptitude – parfait pour prolonger les combos.

CROSS-UP

Une technique de coups qui empêche l'adversaire de savoir s'il doit bloquer à gauche ou à droite.

FOOTSIES

Quand deux adversaires se provoquent avec des attaques à longue portée (en général des coups de pied).

FRAME DATA

Les données d'une animation d'attaque, à savoir la durée exacte de ses séquences de déclenchement, de hit et de récupération.

HIT CONFIRM

Pour déclencher des enchaînements d'attaque afin de briser le blocage de l'adversaire et enchaîner sur du combo.



» [Arcade] Ça, c'est un petit combat de footsies, où Ken et Alex tentent de frapper l'adversaire aux pieds. Idiots.

INFINITE

Un combo qui peut continuer indéfiniment, au grand dam du joueur qui se le mange.

JUGGLE

Projeter un adversaire en l'air et le frapper pour l'empêcher de retomber. D'où le terme de 'juggle'.

MIX-UP

Un combo ou enchaînement imprévisible d'attaques faibles, moyennes et fortes.

PUNISH

Tirer parti d'une ouverture dans la phase de récupération d'une animation d'attaque de l'adversaire.

WHIFF

Foier complètement son attaque – parfois volontairement pour appâter l'adversaire.

ZONING

Garder l'adversaire à distance avec des attaques moyennes, longues et à projectiles.



LES STREET FIGHTER III

- ▣ Charge
- ▣ Rétablissement rapide
- ▣ Super saut
- ▣ Parade (CI-DESSUS)
- ▣ Coups spéciaux EX (à partir de Street Fighter III : 2nd Impact)



LES STREET FIGHTER IV

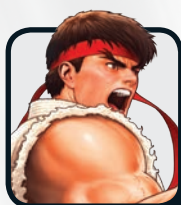
- ▣ Crumple
- ▣ Attaques focus (CI-DESSUS)
- ▣ Ultra combo
- ▣ Rétablissement retardé (à partir de Ultra Street Fighter IV)



STREET FIGHTER V

- ▣ V-Trigger (CI-DESSUS)
- ▣ V-Skill
- ▣ Crush Counter

Les mécaniques qui ont perduré au fil des jeux sont indiquées en gras



QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL

COUPS SPÉCIAUX



STREET FIGHTER SANS 'SPINNING BIRD KICK', 'PSYCHO CRUSHER' OU 'TIGER UPPERCUT' ? INIMAGINABLE !

On peut trouver toutes sortes de raisons pour préférer tel ou tel personnage de *Street Fighter*, mais souvent, ses coups spéciaux sont déterminants dans le choix, comme le suggère d'ailleurs Justin Wong, plusieurs fois vainqueur du championnat *Evolution* :

"Les coups spéciaux ont toujours été importants, car ils définissent le personnage. Ryu ne serait pas Ryu sans son *Hadoken* et voir comment cela évolue, en bien ou en mal, c'est toujours intéressant."

Les coups spéciaux sont toujours plus difficiles à déclencher que les attaques normales et s'appuient sur des combinaisons de mouvements du stick et de boutons à presser. L'intérêt de ces attaques spéciales, c'est qu'elles ont des propriétés que n'ont pas les autres coups. Certaines touchent plusieurs fois ou envoient l'adversaire valdinguer à l'autre bout de l'écran en un instant ; d'autres crachent des projectiles ou au contraire annulent ou

» [Arcade]
Des styles de combat plus exotiques sont apparus au fil des volets.



renvoient ceux de l'ennemi, etc. Dans tous les cas, ils influencent grandement la façon de jouer.

Pour définir ces coups spéciaux, les concepteurs de Capcom suivent trois préceptes-clés : "L'originalité, l'accessibilité et le spectaculaire", nous dit Takayuki Nakayama, *chief director* de *Street Fighter V*. "Mais surtout, on évite de créer des coups spéciaux trop difficiles à déclencher. La puissance et la difficulté d'un coup spécial ne doivent pas dépendre des commandes de déclenchement, mais d'un choix tactique. Les *frames*, le timing et le rapport risque/récompense."

Nous lui demandons s'ils ont déjà conçu des coups spéciaux pour un personnage, mais l'ont finalement confié à un autre. "C'est rare, mais c'est arrivé", nous confirme Nakayama. "Et parfois, nous repêchons des idées dans des jeux qui ne sont jamais sortis."

» [Arcade] L'attaque projectile de Chun-Li est un peu différente de celle de Ryu et de Ken.



ARTS MARTIAUX

QUAND STREET FIGHTER REPREND DE VÉRITABLES SPORTS DE COMBAT



KICKBOXING

ALEX (+ LUTTE), DEE JAY, ED (+ BOXE)

□ Un sport de combat qui emprunte à plusieurs arts martiaux (Karaté, Muay Thaï, boxe...). Contrairement à ce que suggère son nom, on ne frappe pas qu'avec les pieds.



LUTTE

HAGGAR, ZANGIEF, E. HONDA, HAKAN, EL FUERTE, ALEX, POISON, R. MIKA, BIRDIE, DARUN MISTER, ABEL

□ Un style de combat où l'on privilégie les prises, les projections et les clés à la fois paralysantes et humiliantes.



BOXE

BALROG, CRACKER JACK, DUDLEY, ED (+ KICKBOXING)

□ Dans le noble art, on ne frappe qu'avec les poings et seulement au-dessus de la ceinture. On croise toutes sortes de styles et de postures dans les différents *Street Fighter*.



SHOTOKAN

RYU, KEN, AKUMA, GOUKEN

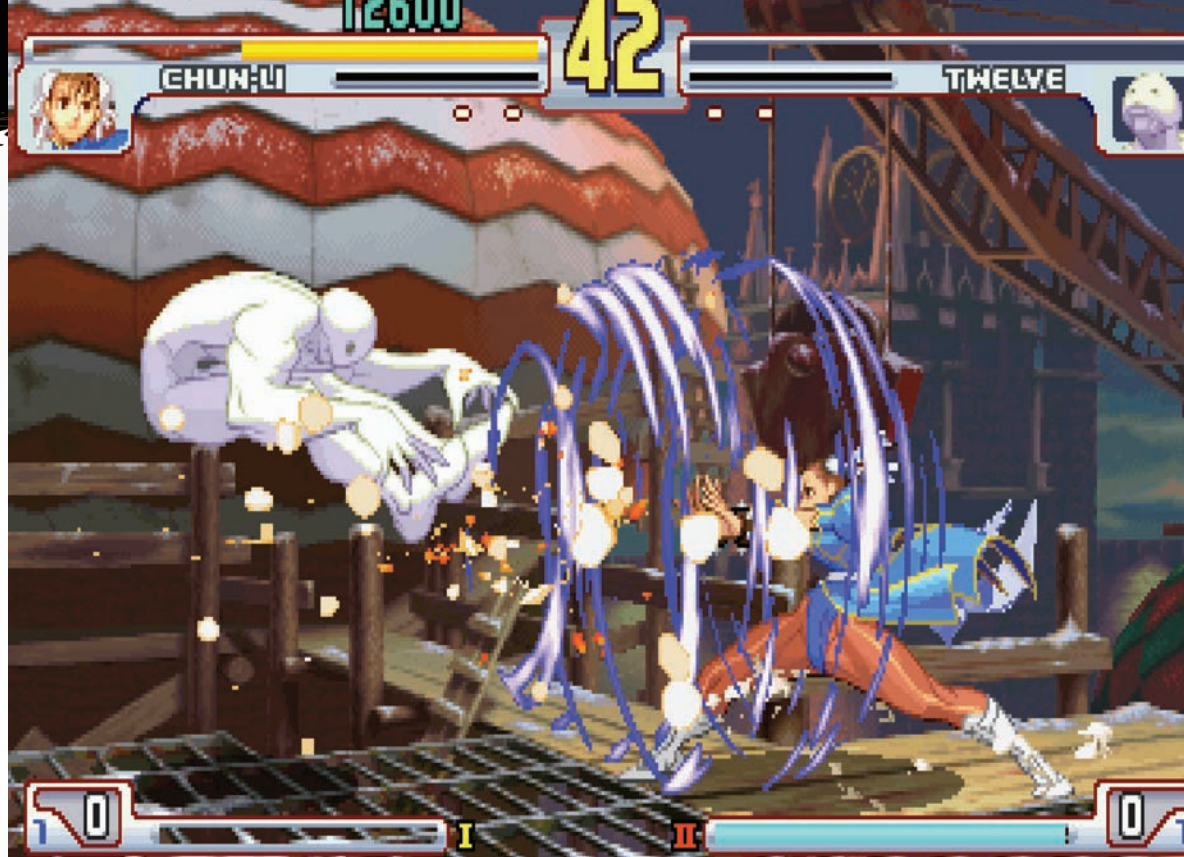
□ Le Shotokan de Gichin Funakoshi est souvent considéré comme un des plus grands styles de karaté. Les techniques réelles n'ont cependant rien à voir avec celles des personnages du jeu.



» [PC] Poison ne fait pas dans la dentelle ni dans le fair-play. Les boumboules à Ken s'en souviendront longtemps...

Les coups spéciaux sont le lien entre les différents jeux, leur fil conducteur familial. Si vous savez comment déclencher les coups spéciaux d'un personnage dans un ancien *Street Fighter*, il y a de fortes chances que vous puissiez directement les maîtriser dans les volets plus récents. Mais il y a des exceptions, bien sûr, par exemple Chun-Li, dont la boule de feu *Kikoken* est passée d'un système de charge (maintien arrière, puis avant) à un mouvement en quart de cercle, pour faire finalement marche arrière et revenir à la charge. "Je crois que ça a été bien accueilli", nous dit Nakayama à propos de ce type de changements. "On ne modifie les choses que pour accorder les commandes au style de combat du personnage, ou quand deux coups ont des commandes trop proches et que les joueurs risquent de déclencher la mauvaise attaque au mauvais moment."

Les coups spéciaux permettent aussi de distinguer des personnages autrement très semblables, comme le trio Ryu, Ken et Akuma : "Chaque personnage doit avoir une particularité bien définie. Ryu a du poids dans chaque attaque et est très défensif. Ken est meilleur pour les combos et a un côté très tape-à-l'œil, donc quand il commence à attaquer, il ne s'arrête plus. Quant à Akuma, il emprunte le meilleur aux deux, avec plus de maîtrise technique", explique Nakayama.



"À partir de ces concepts, on sépare les aptitudes de leurs attaques. On veut que Ken harcèle ses adversaires, donc il frappe beaucoup, ses poings frottent le sol et s'embrasent... c'est le genre de ficelles qu'on exploite pour distinguer chaque personnage."

Les attaques *Super* et *Ultra* sont les points culminants des coups spéciaux. Quand ils ont été introduits dans *Super Street Fighter II Turbo*, les *Super* n'étaient que des variantes plus puissantes des coups spéciaux, mais plus récemment, les attaques ont pris un tour plus cinématique, avec des angles de caméra dynamiques et des animations plus spectaculaires, tout en gardant les mêmes fonctions de gameplay. "Cette tendance est née avec *Street Fighter III*, avant de s'ancrer fermement dans *Street Fighter IV*," souligne Nakayama. "Je crois que ça vient de notre envie de monter des versions plus puissantes des coups spéciaux, de façon plus créative, plus cinématique."



» [PS4] Les coups spéciaux de Laura mélangent prises et frappes, dans la tradition du jiu-jitsu.



MUAY-THAÏ

SAGAT, DAN HIBIKI, ADON, SAWADA

□ Cet art martial venu de Thaïlande s'appuie sur des coups puissants et des techniques de neutralisation avec les pieds, les genoux, les coudes et les poings.



NINJUTSU

VEGA, GUY, MAKI, IBUKI, ZEKU

□ D'accord, on triche un peu, vu que le ninjutsu bushinryu de *Street Fighter* est un art martial fictif. Le véritable ninjutsu était supposément pratiqué par les Shinobi et impliquait des coups rapides et diverses armes.



KUNG-FU

FEI LONG

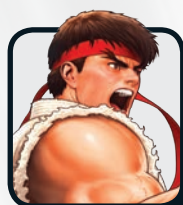
□ Plus que le véritable kung-fu, celui de *Street Fighter* a son style bien à lui, baptisé Hitenryu, plus ou moins inspiré du Jeet Kune Do de Bruce Lee. C'est donc tout logiquement l'art martial que pratique Fei Long, clone de Bruce Lee.



CAPOEIRA

ELENA

□ Ce mélange de danse, de combat et d'acrobatie, qui puise ses origines au Brésil et en Afrique, est un art martial des plus spectaculaires, privilégiant la vitesse, la puissance et les coups de pied.



AU RYTHME DES COMBATS

LES SONS ET LA MUSIQUE

PLAYLIST SELECTIVE

LE THÈME DE KEN

Le thème de Ken est enlevé, agressif, avec une rythmique puissante qui reflète bien la prétention du personnage. Cherchez sur YouTube la reprise galvanisée de LittleVMills, si vous avez envie de vous en prendre plein les oreilles...

LE THÈME DE RYU

Ce n'est pas très original, on vous l'accorde, mais Takenobu Mitsuyoshi (la voix de *Daytona USA*) réussit à tout sublimer avec sa voix d'or, et en 2003, il a repris une version chantée du thème classique de Ryu pour un album-hommage à *Street Fighter*, qu'on vous conseille fortement d'écouter.

LE THÈME DE GUILLE

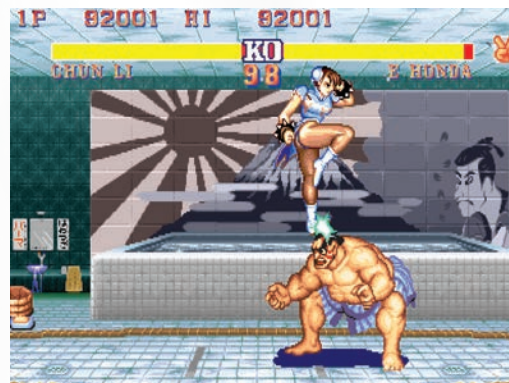
On vous raconte une petite anecdote marrante : un soir d'été, on a entendu un jour quelqu'un chanter le thème de Guile, dans un parc. En s'approchant pour en savoir plus, on a vu un type qui s'amusait avec son chien. Il l'avait dressé à faire un saut périlleux, comme celui de Guile, dès que son maître criait 'Hadoken'! Moment carrément cultissime!

QUAND LE BRUIT DES CORPS BRISÉS ENTRE EN RÉSONNANCE AVEC LES MUSIQUES D'AMBIANCE...

À l'instant même où résonnent les premiers accords du thème de Ken dans *Street Fighter II*, le cœur s'emballe et les doigts se resserrent sur la manette, prêts pour le combat. Quand un 'Yoga Fire' retentit après qu'on ait bougé le stick comme il faut et appuyé sur le bon bouton, on sait qu'on a déclenché son coup spécial avec succès, avant qu'un 'fwoosh' bien connu accompagne l'embrasement de l'adversaire. L'objectif de la partie audio de *Street Fighter*, comme de bien des jeux, est multiple : vous tenir en haleine, vous donner des informations et vous pousser à vous dépasser...

La majeure partie des musiques *Street Fighter* devenues cultes ont été composées pour *Street Fighter II*. Difficile de croire que ce jeu s'appuie sur le même hardware audio que son prédécesseur, dont les musiques peu mémorables émanaient d'une puce FM YM2151 et de deux ADPCM MSM5205, tandis que sa suite bénéficie d'une puce

» [Arcade] Certains des personnages les plus emblématiques (et leurs thèmes reconnaissables) sont apparus dans *Street Fighter II*.

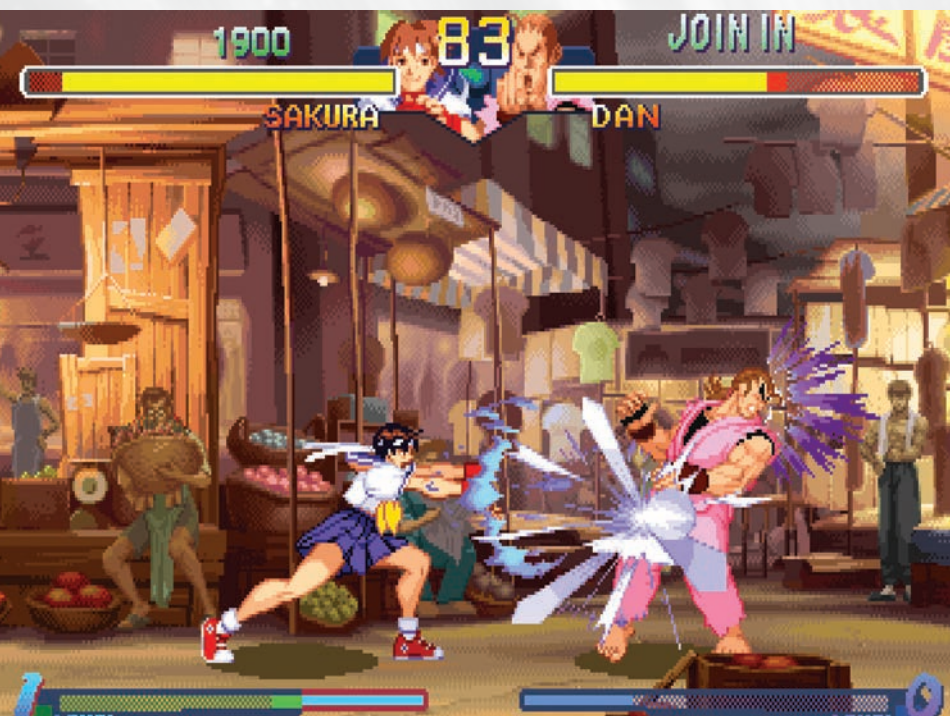


ADPCM MSM6295 en remplacement des deux puces du premier modèle. Le trio de musiciens à l'origine de ces musiques (Yoko Shimomura, Isao Abe et Syun Nishigaki) a repris le principe du premier jeu, à savoir des compositions en accord avec les environnements de combat. Mais leur expérience en programmation leur a permis de faire 'chanter' le hardware comme jamais auparavant.

La conception de la partie sonore reprend également le meilleur aspect du jeu original, à savoir des effets de voix qui accentuent l'intensité des combats et la personnalité des protagonistes. Et quand *Super Street Fighter II* débarque, il tire parti du nouveau système d'arcade CPS2 et de sa puce audio DL QSound -1425. Les musiques sont réarrangées et de nouveaux thèmes les rejoignent pour les personnages additionnels. Ce principe ne changera guère au fil des jeux. *Street Fighter Alpha* et *SF Alpha 2* gardent la même approche, en reprenant les thèmes classiques de *Street Fighter II* et en y adjoignant ceux des nouveaux protagonistes.

Vers la fin des années 90, les musiques des *Street Fighter* deviennent plus expérimentales. La série des *Street Fighter III* sur CPS3 laisse les vieux thèmes de côté, le compositeur Hideki Okugawa leur préférant des pistes échantillonnées mêlant les styles musicaux, du jazz à la house, en passant par le rap. De retour sur CPS2, *Street Fighter Alpha 3* néglige aussi totalement les thèmes des personnages pour un style presque industriel – une bande-son électronique énergique pleine d'échantillons sonores de guitares saturées. Mais on en revient aux classiques avec *Street Fighter IV* qui reprend les thèmes de

» [Arcade] La série des *Alpha* opte pour une bande-son plus uniforme et met de côté les thèmes des personnages.



LE THÈME SUPRÊME

Si certaines découvertes scientifiques sont le fruit d'années de recherches, d'autres sont totalement accidentelles, comme quand l'Humanité a pris conscience de l'existence d'une musique de fond universelle adaptée à toutes les vidéos de l'univers. En 2010, quelqu'un (sous le pseudonyme de guilethemefitsall – littéralement 'le thème de Guile colle à tout') s'est amusé à combiner des images du film *Super Mario Bros.* et de l'audio de *Super Street Fighter II*, puis l'a posté sur YouTube. Ce pionnier n'a pas usurpé son pseudo, puisque plusieurs clips ont suivi et prouvé que le thème de Guile fonctionnait à merveille sur la scène de mort de Mufasa dans *Le Roi Lion*, avec Susan Boyle qui pousse la chansonnette, en passant par l'émission de télé *Des Chiffres et des Lettres*.

Le phénomène a été tel que le compte guilethemefitsall a comptabilisé 3,75 millions de vues avec seulement 17 vidéos et que des imitateurs se sont tout logiquement manifestés... très vite, on a entendu le thème de Guile sur tout et n'importe quoi : des vidéos de personnes bourrées qui essayent de se relever, des scènes du *Prince de Bel-Air*, le cuisinier Gordon Ramsay qui évite une baffe... Les résultats sont très variables, mais ces autres exemples ont eux-mêmes rassemblé plus de 3,5 millions de vues. Le clip le plus populaire reste celui d'une séquence du film japonais *Kamen Rider Decade : All Riders Vs Dai-Shocker*, qui a rassemblé pas moins de 6,5 millions de vues.

Donc la prochaine fois que vous aurez besoin d'une musique d'accompagnement, pour un anniversaire, un dîner romantique, une vidéo promotionnelle ou un porno amateur, vous savez ce qu'il vous faut...



personnages, tout comme *Street Fighter V* dans son sillage.

Yukinori Kanda, producteur audio et musique de *Street Fighter V*, nous en dit un peu plus sur la partie sonore des *Street Fighter*...

Quelle importance a la musique dans les *Street Fighter*?

Dans une série de ce type, qui veut mettre en avant la personnalité et l'individualité de chaque personnage, la musique est essentielle. Elle sert à exprimer le contexte, les sentiments et l'état d'esprit de chaque personnage, d'une façon que les joueurs comprennent et ressentent naturellement et instantanément. C'est moins une harmonie entre le jeu et sa musique qu'une valorisation du personnage. L'objectif, c'est que les premières notes d'un thème, sa mélodie ou même sa tonalité permettent de savoir à quel personnage correspond telle musique.

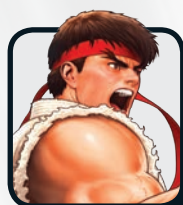
Pourquoi gardez-vous les mêmes thèmes-signatures pour chaque personnage, d'un jeu à l'autre?

Ces personnages sont très emblématiques pour les joueurs du monde entier, et les musiques qui leur correspondent sont devenues cultes. Bien sûr, on réarrange la musique pour chaque titre, pour qu'elle soit dans le style du jeu, plus moderne ou plus en accord avec l'évolution du personnage, mais on préfère se baser sur des mélodies existantes plutôt que d'en introduire de nouvelles. Je crois que c'est la meilleure façon de montrer que Ryu est toujours le même... ou un nouveau Ryu. Ceci dit, je dois vous avouer que j'ai parfois envie de composer de nouveaux thèmes pour certains personnages !

Dans plusieurs *Street Fighter*, la musique change quand le personnage est proche du K.O. Quand c'est le cas, qu'est-ce que cela apporte au jeu, d'après vous?

En un mot, l'immersion. Je suis certain que quand la fin du match approche, tous les joueurs de jeux de combats ressentent de la tension et aiguissent leur concentration, et le changement de musique à ce moment de la partie les accompagne dans cette situation. Et puis, ça rend le jeu plus excitant, bien sûr. On exploite cette technique depuis longtemps dans la série, et le développement de technologies audio devrait nous permettre d'aller encore plus loin dans le principe et d'explorer de nouvelles pistes.





LA LOI DU RING

ESPORTS



LES JOUEURS PROS ENTRETIENNENT LA FLAMME

Street Fighter n'est pas qu'un des titres de la scène esport de combat : il en est la source. Enfin pour être précis, c'est né avec *Street Fighter II*. Avant ce hit de 1991, la plupart des jeux de combat en versus cantonnaient les joueurs à deux combattants aux caractéristiques identiques. Dans le premier *Street Fighter*, Ken n'est là que pour que Ryu ait un adversaire équivalent. Mais la diversité des combattants de *Street Fighter II* et son système de combat grisant ont inévitablement enflammé la compétition, et des tournois ont vite commencé à éclore dans les salles d'arcade du monde entier. Le premier tournoi officiellement reconnu par Capcom s'est ainsi tenu en 1991 à Milpitas Golfland, en Californie.

» [Arcade] Ryu a participé à tout un tas de tournois, au sein de différents volets de la saga.



Pendant les années 90, les fans s'échangeaient des cassettes vidéo de parties pour apprendre les techniques de joueurs-stars comme Alex Valle ou Daigo Umehara. Depuis, grâce à l'avènement d'Internet, la communauté des jeux de combat s'est considérablement agrandie, les joueurs communiquant et échangeant plus facilement via *YouTube*, *Twitch* et consorts. Et bien sûr, le jeu en ligne leur permet de se mesurer les uns aux autres à distance. Mais n'oublions pas pour autant les manifestations dans le monde réel, notamment le tournoi annuel *Evolution*, soutenu par Capcom et d'autres développeurs, devenu un rendez-vous incontournable des fans et des joueurs d'exception.

L'influence de la scène du jeu de combat n'est pas négligeable, comme l'illustre notamment la réhabilitation de la réputation de *Street Fighter III*. La série n'a pas très bien fonctionné en arcade et son adaptation sur Dreamcast a elle aussi été tièdement accueillie. Mais aujourd'hui, les aficionados du genre considèrent *3rd Strike* comme un summum du jeu de combat 2D, grâce à sa présence toujours forte au tournoi *Evolution* (et à une célèbre vidéo de come-back où Daigo Umehara pare magnifiquement un Super Combo de Justin Wong).

"La communauté compétitive est géniale, mais je pense que la plupart des joueurs ne savent pas à quel point elle l'est", nous dit Justin, plusieurs fois vainqueur du championnat *Street Fighter III : 3rd Strike*

et sur *Marvel Versus Capcom* au tournoi *Evolution*. "La plupart des joueurs sont des amateurs qui jouent pour le plaisir et la nostalgie." C'est justement cette nostalgie qui a attiré les foules sur *Street Fighter IV*, qui a son tour a fait grossir les rangs de la communauté compétitive.

Quand le jeu est entré dans le tournoi *Evolution* en 2009, il a attiré à lui seul plus de 1000 joueurs, à comparer aux 700 participants du tournoi de 2004, pour tous les jeux présents. Et en 2016, *Street Fighter V* a rassemblé plus de 5000 inscrits. La raison de ce succès ? "Je crois que le nom '*Street Fighter*' attirera toujours les foules", suggère Justin Wong. "La franchise était là avant même que je ne sois en âge de découvrir les jeux vidéo, et je la soutiendrai toujours."

Le tournoi *Evolution* n'est évidemment que le plus gros événement du genre, car des tournois *Street Fighter* sont organisés chaque semaine, en ligne et hors ligne, aux côtés de manifestations officiellement sponsorisées sous la bannière du *Capcom Pro Tour*. Et si la quête de gloire ne suffit pas à vous motiver, sachez que la cagnotte de la dernière *Capcom Cup* en date était de 380.000 \$ (un peu plus de 325.000 euros). Autant dire que les créateurs des *Street Fighter* ne rechignent pas à soutenir cette facette esport, comme nous le confirme Matt Edwards, *community manager* chez Capcom :

Quand vous êtes-vous rendu compte

INSTANTS DE GRÂCE

QUELQUES MOMENTS-CULTES DES TOURNOIS STREET FIGHTER



EVO MOMENT 37

□ Justin Wong a une large avance sur Daigo Umehara et s'apprête à l'achever avec le Super Art de Chun-Li. Daigo ne peut pas bloquer et le moindre coup le tuerait, aussi pare-t-il tout le combo avec un timing impeccable avant de lancer son propre combo pour un retour carrément épique. La foule est en délire !



SNAKE EYEZ REFUSE DE MOURIR

□ Darryl 'Snake Eyez' Lewis (Zangief) est le dernier espoir de son équipe : il est seul contre cinq ! Lors de son match contre Ricki Ortiz (Rufus), il réussit à décrocher une victoire extraordinaire en appâtant son adversaire avec une barre de vie presque vide avant de le mettre au tapis avec un Ultra.



REMONTÉE MIRACULEUSE

□ Pendant un tournoi *Super Street Fighter II Turbo* au *37 Reloaded*, le Ryu de Daigo Umehara affronte le Dhalsim d'eltrouble - largement favori. Après qu'un super Yoga Inferno ait réduit presque à néant la barre de vie de Daigo, ce dernier contre-attaque et remporte la victoire face à un adversaire alors à 90 % de vie.

que *Street Fighter* bénéficiait d'une forte communauté compétitive?

Personnellement, j'ai découvert ça avec un article sur la communauté des joueurs de jeux de combat, qui présentait des joueurs comme Justin Wong et parlait de l'Evo Moment 37. C'était au début des années 2000, et je jouais alors régulièrement à *Street Fighter III : 3rd Strike* avec mes potes, sur la première Xbox.

À quoi attribuez-vous la grande résurrection récente de *Street Fighter III* dans les salles d'arcade japonaises?

Ce n'est un secret pour personne : *3rd Strike* est le plus technique des *Street Fighter*. Et c'est le genre de choses dont la communauté japonaise est friande. Ils ont été les premiers à démontrer le vrai potentiel du système de parade, et ils ont encore récemment découvert de nouvelles techniques. C'est entre autres pour ça que la *Cooperation Cup* – un tournoi *3rd Strike* japonais annuel où des équipes de 5 joueurs s'affrontent – est si géniale à regarder. On a toujours une chance de voir quelque chose de totalement nouveau.

Diriez-vous que *Street Fighter* s'adresse avant tout aux joueurs compétitifs?

Le cycle de vie d'un jeu de combat est déterminé par sa communauté de joueurs. C'est pour ça que *Super Turbo* et *3rd Strike* sont toujours sur le devant de la scène compétitive aujourd'hui. Mais pour que ça se fasse, il faut que les mécaniques de base soient parfaitement huilées. Et c'est le cas des *Street Fighter* depuis *Street Fighter II: The World Warrior*. C'est un jeu de combat qu'on peut apprécier en solo, contre l'ordinateur, face à une succession d'adversaires informatiques, avec même un boss secret à affronter à la fin. Mais quand vous remplacez l'intelligence informatique par un adversaire humain, *Street Fighter*

devient tout autre chose, avec d'autres tactiques, d'autres approches. Capcom a toujours encouragé les joueurs à se lancer dans la compétition, sur les *Street Fighter*. C'est la quintessence même du jeu.

La scène compétitive a-t-elle changé avec la démocratisation du online?

Quand *Street Fighter IV* est sorti sur console en 2009, la série a vraiment pleinement mérité son mantra 'world warrior'. L'ère de la star de la salle d'arcade du quartier était révolue : les joueurs pouvaient désormais se mesurer au monde entier depuis leur canapé. Cependant, ça a aussi poussé de plus en plus de joueurs à se rendre à des événements comme *Evolution* aux USA ou le *Stunfest* [hélas actuellement en mauvaise posture financière, *NDLR*] en France. Les joueurs ont gagné en expérience et on a vu de nouvelles têtes envahir le top 8. Cette année, l'impact du jeu en ligne s'est encore accentué. Grâce aux services de streaming de *Twitch*, *YouTube* et *Facebook*, quiconque a un smartphone, une tablette ou un PC peut suivre en temps réel un tournoi *Street Fighter*. Des streamers pros et des commentateurs encadrent et commentent chaque match et des joueurs pros sponsorisés participent à des tournois officiels sur *Street Fighter V : Arcade Edition*. Voilà où le jeu en ligne a hissé *Street Fighter*.

Quel rôle a la communauté des joueurs vis-à-vis de l'équilibrage des personnages?

Honnêtement, *Super Turbo*, *Alpha 2* et *3rd Strike* sont loin d'être les jeux de combat les mieux équilibrés du monde. Chun-Li, tout particulièrement, est au-dessus du panier dans les deux derniers. Mais si ces titres d'arcade ont gardé majoritairement leur forme originelle, les derniers *Street Fighter* en date peuvent être patchés et mis à jour si nécessaire. Bien sûr,



on rêve d'un *Street Fighter* parfaitement équilibré pour tous les personnages, mais malheureusement, c'est sans doute utopique. Si vous changez ne serait-ce qu'une *frame* pour équilibrer un versus spécifique, ça affecte inévitablement cinq autres personnages différemment. Le mieux que Capcom puisse faire, c'est d'observer les joueurs de haut niveau dans les tournois et garder un œil sur les classements de personnages dans la communauté. Cette information et l'expertise des développeurs sur les mécaniques de jeu font que l'équilibrage des personnages est régulièrement révisé. Ça ne sera jamais parfait, mais je pense que *Street Fighter V : Arcade Edition* est un des jeux de combat les mieux équilibrés jamais conçus. Il suffit de voir la variété des personnages joués dans les derniers tournois *Capcom Pro Tour* pour s'en convaincre! ★



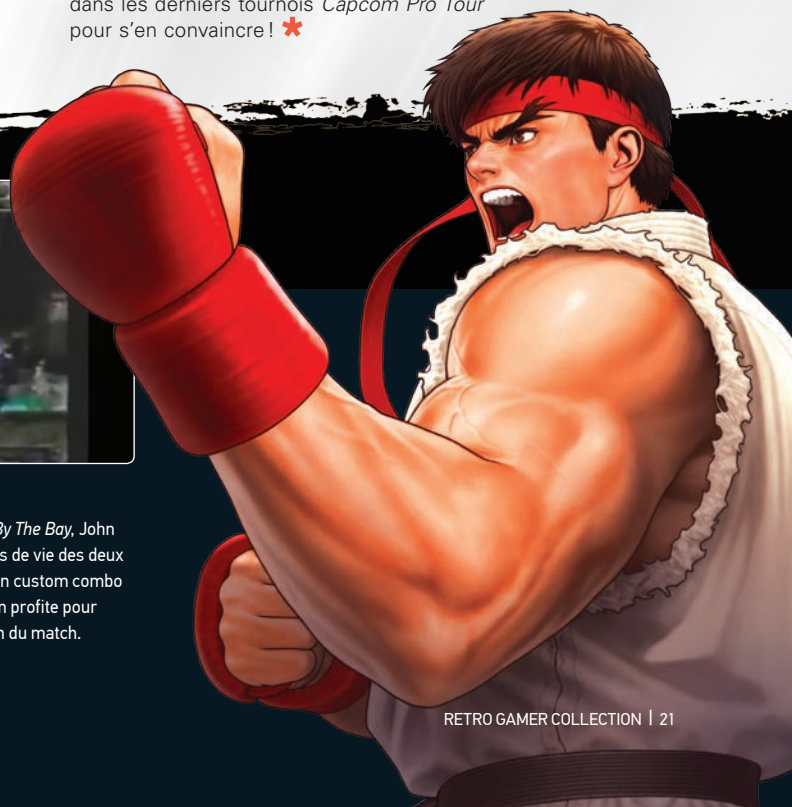
RETOURNEMENT DE SITUATION

□ Lors de la finale du *Capcom Pro Tour 2017*, Tokido (Akuma), barre de vie à 100 %, s'apprête à gagner contre MenaRD (Birdie) à qui il ne reste que 15 % de vie. Mais MenaRD revient en réduisant les deux tiers de la vie de son adversaire avec un seul combo, avant de remporter la victoire et donc le tournoi.



RETOUR DE FLAMME

□ En 1996, pendant la finale du tournoi *Battle By The Bay*, John Choi (Ken) affronte Alex Valle (Ryu). Les barres de vie des deux joueurs sont basses quand Valle déclenche son custom combo qui touche, mais ne finit pas l'adversaire qui en profite pour répliquer avec un dragon punch qui signe la fin du match.





NAKORURU

LE PUR MOMENT...

Samurai Shodown

» PLATEFORME : NEO-GEO » DÉVELOPPEUR : SNK » SORTIE : 1993

On doit vous l'avouer, on a un faible pour les personnages qui dénotent, dans les jeux de baston. Genre Vega dans *Street Fighter II*, rien que parce qu'il est armé d'une griffe et saute sur les murs.

Autant vous dire qu'on est donc tout aussi fans de Nakoruru de *Samurai Shodown*, constamment affublée de son faucon Mamahaha, dont le nom est source constante de vannes, quolibets et autres jeux de mots tout pourris. Sur ordre de Nakoruru, Mamahaha s'enflamme et fond sur l'ennemi à une vitesse fulgurante, selon un angle qui dépend de la puissance de l'attaque. C'est non seulement un personnage satellite bien utile, mais aussi un concept innovant dans un jeu de combat. Et puis, un faucon, c'est quand même plus cool qu'un chien-chien baptisé Poppy. En voilà une belle source de moqueries, pas vrai Galford? *

P'tite BIO

En 1993, quand SNK sort *Samurai Shodown*, le studio s'est déjà fait un nom dans le monde du jeu de combat. *Fatal Fury* en est à son second opus, une édition spéciale révisée est déjà dans les tuyaux et *Art Of Fighting* fonctionne bien en salles. *Samurai Shodown* trouve rapidement les faveurs du public, avec son thème historique et ses combats qui font très mal. Sans surprise, son succès le propulse vers les principales consoles portables et de salon de l'époque, et des suites paraissent dès l'année suivante.

NAKORU

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

Couic et sproutch

Samurai Shodown n'est certes pas le premier jeu de combat où l'on tue son adversaire, mais il le fait avec panache. Parmi les différentes manières de l'achever, celle qui remporte le plus de suffrages à la rédaction, c'est bien sûr quand le sang jaillit en geyser du cou tranché de l'adversaire, jusqu'à ce que son corps s'effondre lourdement.



Un gros morceau

Dans certains jeux de combat, tous les personnages sont plus ou moins de la même taille, mais dans *Samurai Shodown*, l'énorme Earthquake fait bien deux fois la taille d'un combattant standard. La première fois qu'il apparaît, on ne fait pas le malin...



Frotti-frotta

Quand deux combattants frappent au même moment, leurs lames s'entrechoquent et ils doivent lutter pour prendre le dessus. L'enjeu n'est pas négligeable, car le perdant va lâcher son arme après ce duel de matraquage de bouton (bien qu'il se soit avéré, d'après le programmeur d'un portage du jeu, que ce bourrage de bouton ne servait à rien).



Recadrage

Le hardware de la Neo-Geo permet le *sprite scaling*, exploité ici de façon spectaculaire. Quand la plupart des jeux de combat limitent les mouvements des joueurs sur les bords visibles de l'écran de jeu, *Samurai Shodown* dézoome quand les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre – profitez-en pour admirer les superbes décors du jeu.



KINGPIN

L I F E O F

La violence dans le jeu vidéo était un sujet brûlant, à la fin des années 90. Alors imaginez l'ambiance quand le jeu le plus polémique de la décennie sort, au cours de l'été 1999...



» Viktor Antonov a conçu les décors glauques de *Kingpin*. C'est lui, là, qui pose avec un poing américain.

Vous avez forcément entendu parler de *Kingpin : life of crime*, surtout si vous étiez amateur de jeux sur PC vers la fin des années 90.

Le jeu vous met dans la peau d'un gangster voulant gravir les échelons du crime organisé pour se venger de l'organisation qui l'a laissé pour mort. L'univers stylisé très Art déco, dégoulinant de violence verbale et sanguinolente, a sans doute participé au succès du jeu, surtout auprès d'un public adolescent qui s'échangeait la démo sous le manteau...

Mais voilà : deux mois avant la sortie prévue du jeu, c'est le massacre de Columbine. Un crime si insensé, si inhumain, qu'il faut vite trouver un bouc émissaire que les médias



» [PC] Ça, c'est vous. Une vraie gueule d'ango.

s'empressent de désigner : ces saletés de jeux vidéo.

Kingpin sort tout de même en juin 1999, la boîte noyée sous les avertissements et les autocollants d'avis parental. Dan Koppel était alors directeur technique et *senior level designer* sur le projet et se souvient bien de l'ambiance de l'époque : "Au départ, tout allait bien. Les gens de la grande distribution avaient vu le jeu à l'E3 et étaient emballés, ils avaient rencontré nos producteurs et notre éditeur en affichant leur intérêt." L'accord était simple : Xatrix développerait une version expurgée du jeu pour ces boutiques, avec des 'bips' à la place des gros mots et des obscénités, mais proposerait une version téléchargeable non censurée.

"Et puis, il y a eu Columbine, et on n'a plus entendu parler de ces gros acheteurs." Certains distributeurs qui ont mis le jeu en vente ont été poursuivis en justice. Objectivement, ce n'est guère justifiable : il n'y a pas de violence excessive gratuite dans *Kingpin* et toute cette polémique n'a finalement fait qu'étouffer un jeu pourtant plein d'ambitions, un shooter qui fait plus que de refiler des flingues au joueur pour qu'il se défoule..."



INFOS

- » ÉDITEUR : INTERPLAY
- » DÉVELOPPEUR : XATRIX
- » SORTIE : 1999
- » PLATEFORME : PC
- » GENRE : FPS

KINGPIN EN BREF

□ *Kingpin* est sans doute le premier FPS à utiliser des éclairages directionnels colorés, qui subliment les environnements superbes conçus par Viktor Antonov. Mais le jeu a des défauts : les interactions entre les personnages et la lumière sont parfois étranges, et la peau semble parfois onduler sous la lumière, comme une enveloppe liquide.

LE MAKING OF DE

KINGPIN

CRIME

I faut remonter deux ans en arrière pour comprendre les origines de Kingpin. En 1997,

Xatrix sort *Redneck Rampage*, un jeu de tir truculent plein de personnalité. Ce n'est pas un gros succès critique, mais le jeu attire l'attention d'id Software qui cherche une équipe pour développer *The Reckoning*, une extension pour *Quake II*. Xatrix se voit confier le boulot et se met au travail avec un ingénieur logiciel du nom de Ryan Feltrin. Ryan conçoit un système assez novateur pour le *Quake Engine*, grâce auquel un joueur peut recruter un space marine contrôlé par l'ordinateur, qui va le suivre sur la carte de jeu. L'idée n'est pas retenue pour *The Reckoning*, mais Xatrix engage Ryan pour travailler sur son propre projet.

La production de *Kingpin* commence donc. Le concept de départ est de proposer une guérilla urbaine entre deux factions, tout en 3D, sous le moteur de *Quake II*. Mais l'idée s'avère trop ambitieuse. Xatrix n'a ni le temps ni les moyens humains de développer la technologie nécessaire pour la concrétiser, alors Dan et son

équipe doivent se contenter de niveaux linéaires, tout de même étoffés par un système de hub à explorer.

La contribution de Ryan au projet est inestimable : "On lui confiait les niveaux et on lui suggérait des idées de comportement pour l'IA", se souvient Dan. "Et le lendemain matin, le boulot de Ryan était prêt à être intégré."

Kingpin offre un niveau de liberté et d'ouverture très au-delà de bien des shooters et aujourd'hui encore, le jeu impressionne.

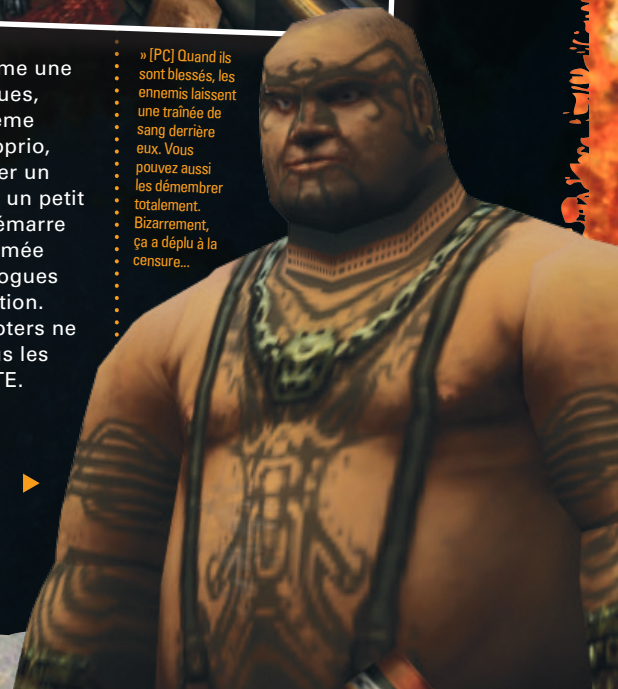
La partie démarre à Skidrow, un quartier aux murs envahis de graffiti et peuplé de crétins à bretelles et de pouffes armées de tuyaux de plomb. Des flammes dansent dans des barils rouillés, éclairant des ruelles de béton fatigué. Les éclairages et les contrastes entre ombre et lumière sont saisissants. Destination les égouts, où patrouillent les fumiers qui vous ont laissé pour mort. Près de votre point de départ, vous pouvez acheter un pied-de-biche pour un dollar, et même engager un sbire pour 10 billets. Mais avant, il vous faut du fric. La boutique 'Pawn-



O-Matic' du coin est comme une vitrine de Noël : des flingues, des fusils à pompe, et même des *mods* d'armes. Le proprio, sympa, est prêt à vous filer un flingue, si vous lui rendez un petit service. C'est ainsi que démarre l'expérience *Kingpin*, rythmée par les fusillades, les dialogues et même un peu d'infiltration. À une époque où les shooters ne croulaient pas encore sous les scènes scriptées et les QTE.

Dan Koppel travaillera plus tard sur *Call Of Duty*, une franchise qui fera des séquences

» [PC] Quand ils sont blessés, les ennemis laissent une traînée de sang derrière eux. Vous pouvez aussi les démembrer totalement. Bizarrement, ça a déplu à la censure...



SORTEZ LE MATOS

La racaille n'a qu'à bien se tenir!



TUYAU DE PLOMB

□ On commence le jeu avec ce qu'on trouve, un truc à peine plus efficace qu'une grosse claque. Il va falloir trouver mieux, et vite.



PISTOLET

□ Les premiers bouts de peau arrachés, les premiers dégâts dignes de ce nom... vous allez enfin pouvoir vous aventurer plus loin dans les rues de Skidrow.



FUSIL À POMPE

□ Il fait mal, il étrippe, il en impose... Le fusil à pompe, à récupérer dans un Pawn-O-Matic, sera votre meilleur ami.



MITRAILLEUSE LOURDE

□ La HMG crache de courtes rafales de balles dévastatrices. N'hésitez pas à investir dans le mod de refroidissement pour augmenter encore son efficacité.



BAZOOKA

□ Vous pouvez mettre la main sur le bazooka vers les deux-tiers du jeu, chez Moker. Plus qu'une arme, c'est un véritable poème.

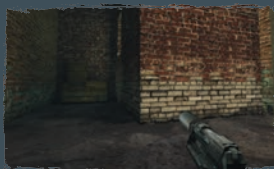
PIED-DE-BICHE

□ Vous pouvez l'acheter pour un petit dollar ou en dénicher un dans un trou derrière votre point de départ, au tout début du jeu.



PISTOLET À SILENCIEUX

□ Le pistolet peut être agrémenté de trois *mods* différents à acheter au Pawn-O-Matic. Notre préféré ? Le plus discret, évidemment!



THOMPSON

□ La Thompson (ou Tommy Gun) a aussi son charme, avec sa cadence de tir élevée et des dégâts décents. Parfaite pour arroser à distance.



LANCE-GRENADES

□ On entre dans le vif du sujet. Les grenades de ce joujou transforment tout sbire qui aurait l'outrecuidance de vous barrer la route en pâte pour chat.



LANCE-FLAMMES

□ Sans doute l'arme la plus jouissive de *Kingpin*. Elle crache des jets enflammés qui transforment les ennemis qui vous chargent en jolies torches à pattes.



► scriptées sa signature. Dans les années 2000, des 'scripteurs' prendront le relais de programmeurs d'IA comme Ryan Feltrin et collaboreront étroitement avec les graphistes pour modeler les séquences de jeu. "Le département artistique est très impliqué, dans un *Call Of Duty*," souligne Dan. "Ils peuvent proposer des trucs comme demander que le joueur arrive de tel côté, afin de scripter un crash d'avion ou une explosion. C'est courant, dans les jeux actuels." La grande différence entre un *Kingpin* et un *Call Of Duty* est flagrante : le premier donne prioritairement le contrôle au joueur, le second privilégie une ambiance plus cinématique, plus cadrée.

L'esthétique urbaine du jeu est sans pareil, entre steampunk et Art déco, mêlant époques, styles et anachronismes.

Xatrix n'a pas eu à chercher très loin pour l'imaginer : Viktor Antonov, un jeune artiste formé par Syd Mead (*Blade Runner*, *Aliens*...), fait déjà partie de l'équipe. "L'urbanisme me passionne", nous raconte Victor. "J'ai vécu à Sofia, à Genève, à Los Angeles, à Seattle, à Austin au Texas... je suis allé partout. Ce n'est pas toujours évident de remonter aux sources, dans un jeu vidéo, mais on s'inspire tout de même toujours de son vécu. Prenez Scorsese : ses meilleurs films sont ceux qui



» [PC] Le principal antagoniste du jeu s'inspire clairement de Marsellus Wallace de *Pulp Fiction*.

se déroulent dans son propre quartier. Et tout ce que j'ai fait, ce sont des villes, des métropoles... On voulait que *Kingpin* soit tout un univers, mais on s'est finalement cantonnés à une seule cité. Le centre-ville, les bas quartiers, les égouts, les docks, les boîtes de nuit... C'est un vrai film de genre! On s'est pas mal inspirés du centre de Los Angeles, en y injectant un peu de steampunk et de science-fiction. Le fait que je ne sois pas un hardcore gamer, je pense que ça a aidé. Pour *Kingpin*, je voulais que l'éclairage soit réaliste, que les éclairages soient justes. Que l'agencement de la ville soit crédible, avant tout. Quant au rendu... Si ça avait été trop propre, trop net, ça n'aurait pas fonctionné. Je voulais vraiment créer une atmosphère pesante."

Kingpin se débarrasse de ses éléments SF quand Cypress Hill se manifeste. Le groupe de rap a aimé les environnements urbains et a signé pour composer la bande-son, mais cela implique que *Kingpin* doit se dérouler dans un monde similaire au

CAÏD SOUS INFLUENCE

Les sources d'inspiration des développeurs...



L'URBANISME

□ "J'ai toujours vécu en ville", nous raconte Viktor Antonov. "Pour *Kingpin*, on est allés faire des repérages photo au centre-ville de Los Angeles. On cherchait le dépaysement - des éclairages, des couleurs, des odeurs et des architectures qui interpellent. C'est ça, qu'on a voulu reproduire."

HOLLYWOOD

□ Drew Markham a expliqué avoir été fortement influencé par *Pulp Fiction* et *The Big Lebowski*. On retrouve d'ailleurs pas mal de clins d'œil à ces films dans *Kingpin*, plus ou moins évidents. Certains dialogues et personnages font ostensiblement référence à ces longs métrages, notamment les deux principaux boss du jeu.



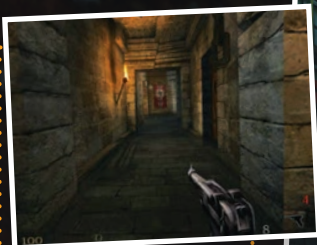
nôtre. L'accord bénéficie certes aux deux parties, mais ce n'est peut-être pas le meilleur choix artistique pour le jeu. Bref.

Le jeu sort le 30 juin, après que l'équipe de développement ait dû abattre l'équivalent de six mois de travail en deux petits mois. "Je ne suis pratiquement pas rentré chez moi pendant ce temps, et pourtant, je vivais tout près", se souvient Dan Koppel en riant. "Je me souviens qu'un samedi, je me suis dit que je ne pouvais décidément pas être au boulot un samedi, alors je suis resté chez moi. Le lendemain, j'arrive au bureau et Drew Markham, le patron de Xatrix, me demande où j'étais passé, la veille. Je lui ai répondu que j'avais dû m'occuper de ma lessive, alors il m'a dit 'putain, mec, je vais te trouver une femme de ménage!' C'était pas ça, le but! Je voulais juste passer du temps avec ma femme!"

Si à cause de Columbine, une partie de la distribution boude *Kingpin*, le jeu est fort bien accueilli par la critique et souvent même comparé à *Half-Life*.

"Ah, *Half-Life*! J'avoue que je suis un peu jaloux", nous confie Dan Koppel. "Ils ont fait du meilleur boulot, en termes de narration. À l'époque, c'était compliqué de faire une bonne histoire dans un environnement ouvert."

S'il est vrai que *Kingpin* est parfois un peu bancal, avec des combats de boss incontournables en fin de chapitre et un scénario



DU MÊME DEV'

CYBERIA
PLATEFORME : PC, DIVERS
ANNÉE : 1994

REDNECK RAMPAGE
PLATEFORME : PC, MAC
ANNÉE : 1997

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (STUDIO GRAY MATTER) (CI-DESSUS)
PLATEFORME : PC, XBOX, PLAYSTATION 2
ANNÉE : 2001



» [PC] Les environnements visités sont froids, sinistres et sordides. Un bon coin pour les vacances, en somme.

fin comme du papier à cigarette, il fait mieux que la majorité des shooters de l'époque, narrativement parlant.

"Tout le mérite revient à Drew Markham, dirigeant du studio et concepteur du jeu qui a apporté beaucoup d'idées qu'on a pu concrétiser", nous dit Dan Koppel. "C'est sûrement pourquoi notre équipe fonctionnait si bien : c'est facile d'avoir de grandes idées, mais les matérialiser, c'est une autre histoire..."

Après *Kingpin*, Xatrix développera *Return To Castle Wolfenstein* sous le nom de Gray Matter. Ce qu'il est advenu de Drew Markham reste un mystère... son nom apparaît dans les crédits de *Cold Winter*, en 2005, mais depuis, il a disparu des radars...

Dan Koppel a ensuite travaillé chez Raven avant de délaisser le jeu vidéo pour l'industrie

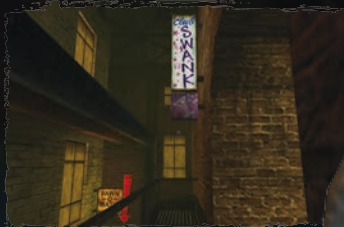
pharmaceutique. Après avoir été embauché par Valve après *Kingpin*, Viktor Antonov est devenu directeur artistique chez ZeniMax. Il travaille aujourd'hui chez Darewise, qui crée des concepts de haut vol et engage des équipes pour les mettre en œuvre – un modèle de production exécutive très courant à Hollywood dans les années soixante. Ryan Feltrin, lui, travaille toujours dans le jeu vidéo.

Kingpin n'est certes pas parfait. Ce n'était même pas le jeu que voulait faire Xatrix. Mais c'est tout de même un FPS audacieux qui mérite sa place dans l'histoire du jeu vidéo.

Et aujourd'hui encore, c'est un jeu sans pareil qui mêle les genres et les styles comme aucun autre, très loin de la barbarie décérébrée que d'aucuns ont voulu y voir... ✱

LA CULTURE RAP

□ Antonov voulait au départ envelopper *Kingpin* dans un univers futuriste de science, mais quand le groupe de hip-hop Cypress Hill a signé pour composer la bande-son du jeu, Xatrix a dû revoir sa copie et modeler un monde plus proche de la culture rap et gangsta.



LES MONDES OUVERTS

□ "Ce que je voulais faire, c'était un jeu à la *Fallout*", nous confie Dan Koppel. "Un monde ouvert avec une histoire qu'on peut lâcher à tout moment." Mais finalement, le manque de temps et les contraintes ont limité les ambitions de *Kingpin*.



DREW MARKHAM

□ Dépeint à la fois comme un moteur et une source de clivage chez Xatrix, Drew est à l'origine de *Kingpin*. Exigeant et intransigeant, il s'est battu pour sortir *Kingpin*, même si le produit final ne correspondait pas à sa vision de départ.





Ils ont signé plusieurs jeux parmi les plus influents de tous les temps et certains d'entre eux, bien après la fermeture du studio, ont continué à faire évoluer l'industrie du jeu vidéo. Repassons de l'autre côté du miroir pour explorer l'histoire de Looking Glass Studios.

Looking Glass a toujours été à l'avant-garde de la technologie, un pionnier du jeu en 3D. Le studio était aussi un précurseur du côté créatif et a signé des titres majeurs qui ont profondément et durablement influencé le secteur. Et c'est sans doute parce que Looking Glass poussait toujours de l'avant, juché sur la corde raide, que le studio a basculé dans le précipice...

La société a été cofondée par Paul Neurath et Edward Lerner, qui se sont connus à l'université. Leur première grande collaboration, *Deep Space : Operation Copernicus*, n'ayant pas très bien marché, les deux hommes s'en sont ensuite allés chacun de leur côté. Edward a fondé Lerner Research et développé *Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator* pour EA, tandis que Paul est parti chez Origin Systems pour travailler sur des titres comme *Space Rogue*. Quand Origin déménage du New Hampshire à Austin, au Texas, Paul décide de fonder son propre studio, Blue Sky Productions. Là, son équipe et lui conçoivent un jeu qui préfigure Looking Glass : *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*.

"Vers la fin des années 80, j'avais bidouillé un mappeur de textures très simple, sur Apple IIGS", se souvient Paul. "C'était à peine assez puissant pour afficher cinq textures en temps réel, mais je savais que ça marcherait sur une machine plus capable. Deux-trois ans plus tard, en 1990, c'est devenu possible sur PC, un 286 je crois, même si ça restait très limité. Pour *Underworld*, on ne pouvait pas afficher

en plein écran, alors on a découpé une fenêtre et mis l'interface utilisateur autour."

Edward nous confie une anecdote qui illustre bien à quel point *Underworld* était techniquement impressionnant pour l'époque : "John Carmack, qui a programmé *Wolfenstein* et tous ces grands titres id Software, a laissé échappé un 'Oh merde !' à l'E3, quand il a vu *Ultima Underworld*. En rentrant chez lui, il lui a fallu moins d'un mois pour reproduire la technologie. En mieux, vu que c'est un vrai génie".

Ultima Underworld reflète tout ce que deviendra Looking Glass, un studio réputé pour repousser les limites techniques et offrir de nouvelles expériences, pour la plupart dans la veine de ce titre précurseur. "Je jouais pas mal aux jeux de rôle, *Donjons & Dragons* et compagnie," nous dit Paul. "Je voulais marier la narration et les choix du jeu

“Il m’a fallu à peine 5 minutes pour comprendre que tout ce petit monde était bien plus intelligent que moi”

Warren Spector

de rôle traditionnel avec une expérience immersive à la première personne. Je ne savais pas vraiment où ça mènerait. C'était un peu du 'Essayons ça pour voir ce que ça donne'. Et quand ça fonctionnait, on se disait qu'il fallait aller encore plus loin. C'est de là que viennent *System Shock*, *Thief*, et tout le tralala."

Mais avant *System Shock*, *Thief*, et tout le tralala, revenons à la création de Looking Glass. Si Paul et Edward sont partis de leur côté après *Deep Space*, ils n'ont pas cessé de collaborer officiellement et officieusement, y compris sur *Underworld*. C'est ainsi que le duo décide finalement de fusionner Blue Sky Productions et Lerner Research, en 1992.

Looking Glass est né.

"Je me rappelle de la première fois que j'y suis allé. Une dizaine de membres de l'équipe vivaient ensemble dans une maison qu'ils avaient baptisée *Deco Morono*", se souvient Warren Spector. "Il m'a fallu à peine 5 minutes ▶

SACHEZ ÇA

□ Seamus Blackley, qui a entre autres conçu les moteurs physiques de *System Shock* et de *Flight Unlimited*, a fait partie de l'équipe qui a développé la première Xbox.

□ Looking Glass ne gagnait qu'environ 20 % sur les ventes de ses premiers jeux chez Origin et EA.

□ Au début, Looking Glass comptait une douzaine de membres.

□ Des employés de Looking Glass sont ensuite allés travailler aux studios d'Austin d'Ion Storm, chez Valve et chez Irrational Games, entre autres.

□ Pour beaucoup, c'est le studio qui a vraiment inventé le genre de la 'simulation immersive'.

□ *BioShock* et *Dishonored* sont souvent vus comme des successeurs spirituels de *System Shock* et de *Thief*, respectivement.

□ Les productions de Looking Glass ont grandement influencé le milieu du jeu vidéo avec leurs mécaniques de gameplay innovantes et l'importance donnée aux choix du joueur et à sa liberté en jeu.

» Warren Spector devant l'entrée de Looking Glass Austin, le jour de son ouverture.





CHRONOLOGIE

Blue Sky Productions de Paul Neurath et Lerner Research de Edward Lerner fusionnent pour donner naissance à Looking Glass Studios.

Looking Glass sort son premier jeu, *Ultima Underworld II : Labyrinth of Worlds*.

Sortie de *System Shock*. Si le jeu est aujourd'hui considéré comme un jalon, il a fait perdre de l'argent au studio, à l'époque.

Looking Glass se lance directement dans l'édition avec *Flight Unlimited...* et avec succès.

Viacom investit dans le studio.

Terra Nova : Strike Force Centauri, un shooter en escouade, sort après un développement houleux. C'est un échec commercial.

Looking Glass est racheté par Intermetrics (qui deviendra AVerstar) après que Viacom se soit retirée.

Le studio subit d'autres revers financiers avec la sortie de *British Open Championship Golf*, qui lui non plus n'est pas rentable.

Flight Unlimited 2 sort. Il se vend bien et aide la société à compenser les pertes de ses deux précédents titres.

Thief : The Dark Project sort, acclamé par la critique. C'est le plus gros succès financier du studio.

Deux portages développés par Looking Glass sortent sur Nintendo 64 : *Command & Conquer* et *Destruction Derby 64*.

Sortie de *System Shock 2*, un jeu exceptionnel, mais qui s'est mal vendu.

Sortie de *Flight Unlimited 3*. Contrairement à ses prédécesseurs, c'est loin d'être un succès commercial.

Looking Glass sort son ultime jeu, *Thief II : The Metal Age*.

Les problèmes financiers finissent par submerger Looking Glass : le studio ferme.

► pour comprendre que tout ce petit monde était bien plus intelligent que moi. Et c'était génial, de traîner avec des gens aussi intelligents et passionnés. C'était incroyable et la qualité des jeux qu'ils ont faits reflète bien leur talent."

"On voulait littéralement inventer le futur des jeux vidéo", ajoute Edward. "D'une façon, on voulait ce futur en VR qu'on trouve dans des livres comme *Neuromancien* ou *Le Samouraï virtuel*. On essayait d'amorcer cette vision. On discutait pas mal de ce qu'on faisait et de comment on imaginait le futur. Tout le monde était sur un pied d'égalité, c'était une organisation très horizontale. Le point de vue de chacun était pris en compte. D'autres développeurs de jeu ont embrassé ce même genre de culture d'entreprise. Je pense par exemple à Valve et à Naughty Dog."

Paul souligne que cette philosophie était au cœur des créations du studio : "L'important, c'était les gens. Certains étaient exceptionnels, comme Doug Church – un vrai génie, mais on travaillait dur pour rassembler toutes sortes de talents." Paul ajoute que cette philosophie d'entreprise impliquait aussi de prendre des risques du côté créatif et évoque des gens comme Chris Roberts ou Richard Garriott, qu'il a connus quand il travaillait chez Origin Systems. "Ce sont des gens prêts à parier sur de nouveaux concepts, quitte à ce que ça soit un pile ou face", explique-t-il. "Je voulais le même esprit, chez Looking Glass."

Le premier projet du studio est une suite, *Ultima Underworld II : Labyrinth Of Worlds*. C'est un succès critique et commercial, mais Looking Glass veut que son prochain jeu soit différent.

"On a passé trois ans très intenses, sur les deux jeux *Underworld*," nous dit Paul. "On était tous d'accord pour ne pas faire un autre jeu de rôle de fantasy avant un certain temps. On voulait rester dans la simulation immersive et dans le RPG, mais dans un autre contexte. On voulait explorer le genre autrement, ce qu'on a fait avec *System Shock*, son hacking, son côté cyberpunk et ses *bio-upgrades*. Ça apportait une nouvelle dimension au *roleplay*."

"Moi aussi, j'en avais marre des jeux de fantasy", enchaîne Warren. "J'avais commencé à travailler sur un concept de jeu baptisé



» L'équipe de Looking Glass fête le lancement d'un jeu.

Alien Commander, un jeu de science-fiction à la première personne basé sur le moteur de *Wing Commander*. C'est à cette époque que Paul est arrivé avec *Citadel* [le titre original de *System Shock*, NDLR]. J'ai remisé *Alien Commander* et on est partis sur *System Shock*."

L'importance de *System Shock* dans l'histoire du jeu vidéo est aujourd'hui bien établie, le jeu étant considéré comme un des plus influents de tous les temps. Cependant, à l'époque, c'est loin d'être un succès et il faut perdre de l'argent à Looking Glass, qui doit remettre ses objectifs en question.

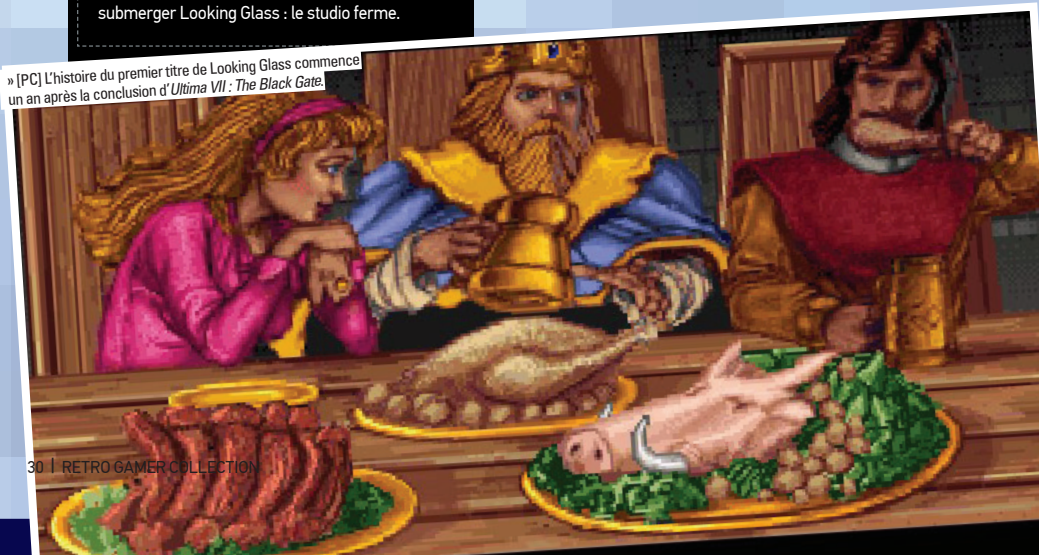
"Pour être honnête, ma confiance en a pris un coup", nous avoue Paul. "D'un point de vue du game design, c'était ultra ambitieux, avec des trucs encore jamais vus. On était conscients que c'était un peu dingue et on s'est plus d'une fois demandé si on n'allait pas trop loin et si on ne risquait pas de se casser les dents. Avec le recul, on reconnaît totalement que l'interface utilisateur était trop exigeante. Aujourd'hui, on ménage les joueurs, on étale l'inclusion des mécaniques de jeu pour ne pas tout lui jeter au visage dès le départ, d'un seul coup. *System Shock* n'essayait même pas de prendre ce genre de gants!"

"Regardez 'l'écran d'aide' du début du jeu, c'est ahurissant", ajoute Warren. "À croire qu'on pensait que c'était une bonne idée, d'attribuer une fonction à toutes les touches du clavier!"

Paul reconnaît que le manque d'accessibilité du jeu a sa part de responsabilité dans son échec commercial, mais que d'autres facteurs sont également entrés en jeu.

Avant la sortie de *System Shock*, EA avait racheté l'éditeur de Looking Glass, Origin Systems, et pour reprendre les mots de Paul, "Ils n'ont rien compris!". En fait, EA a failli

» [PC] L'histoire du premier titre de Looking Glass commence un an après la conclusion d'*Ultima VII : The Black Gate*.



TOP JEUX



ULTIMA UNDERWORLD II : LABYRINTH OF WORLDS

□ Moins innovant que son prédécesseur ou que le jeu suivant de Looking Glass, *System Shock*, c'est un titre pourtant bien accueilli et déterminant pour le studio. *Ultima Underworld II* est le premier titre de Looking Glass. Il fait le lien entre ce que son cofondateur Paul Neurath et son équipe ont fait sur le premier *Ultima Underworld* et ce que le studio fera avec sa simulation immersive futuriste, *System Shock*. L'aventure d'*Underworld II* fait suite à *Ultima VII*, plutôt qu'au premier *Ultima Underworld*, et promène le joueur dans un *dungeon crawling* au sein de plusieurs dimensions.



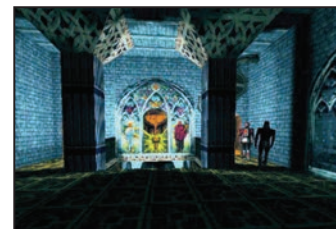
SYSTEM SHOCK

□ Dans ce RPG novateur à la première personne, le joueur incarne un hacker anonyme prisonnier d'une station spatiale contrôlée par SHODAN, une IA devenue folle. Le jeu mêle combat, énigmes et exploration non linéaire, dans des environnements physiques et dans le cyberspace entre science-fiction et horreur. Le jeu développe le type de gameplay émergeant que les membres de Looking Glass avaient déjà expérimenté sur les *Ultima Underworld*, mais innove également en introduisant de nouvelles choses, dont un moteur physique complexe. *System Shock* est aujourd'hui considéré comme un des grands jalons du jeu vidéo.



FLIGHT UNLIMITED

□ Le premier simulateur de vol de Looking Glass s'appuie sur l'expérience de l'équipe d'Edward Lerner qui a conçu *Advanced Flight Simulator* chez Lerner Research et sur l'exceptionnel moteur physique de Seamus Blackley. Le jeu inclut des leçons de vol, des épreuves chronométrées et un mode de jeu où l'on doit garder un appareil en panne en vol le plus longtemps possible. Looking Glass s'est autoédité pour la première fois avec *Flight Unlimited*, dont le succès commercial (et celui de sa suite, *Flight Unlimited 2*) a permis au studio de compenser les mauvais résultats commerciaux de ses autres productions, dont *System Shock*.



THIEF : THE DARK PROJECT

□ Non content d'avoir donné naissance à un genre avec *System Shock*, Looking Glass a aussi innové dans le jeu d'infiltration avec *Thief*. Il est le premier à exploiter l'éclairage, les ombres, les sons et l'intelligence artificielle pour proposer une expérience passionnante à la convergence de ces mécaniques de jeu. *Thief* illustre également la place déterminante qu'a la liberté donnée aux joueurs chez Looking Glass. Le studio signera une suite, *Thief II : The Metal Age*, avant qu'Jon Storm ne prenne le relais avec *Thief : Deadly Shadows* et que la série ne soit rebootée par Eidos Montréal en 2014.

annuler le jeu quelques mois avant sa sortie. Bien que *System Shock* soit finalement sorti, l'ambiguïté d'EA à son encontre a eu des répercussions : "C'était l'époque du règne des boutiques", explique Paul. "Si vous n'aviez pas de visibilité dans les rayons, votre jeu ne se vendait pas. Les chefs commerciaux d'EA n'arrivaient pas à capter le jeu, c'était trop bizarre pour eux, et ils n'en attendaient pas grand-chose. Ils ne croyaient pas à son potentiel, alors ils n'ont pas fait grand-chose en marketing et pour pousser le produit chez les distributeurs."

"Je me rappelle avoir un jour déboulé dans leurs bureaux pour les engueuler", nous raconte Warren. "Je criais des trucs du genre 'Mais putain, qu'est-ce qu'il faut faire pour que vous vous bougiez?' La réponse a

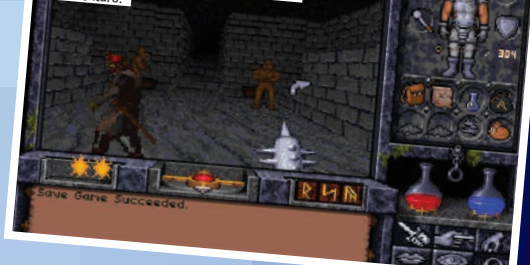
“J’ai déboulé chez les commerciaux d’EA pour les engueuler”

Warren Spector

REPOUSSEURS DE LIMITES

La volonté de Looking Glass d'aller toujours plus loin est bien présente dès le départ : Edward Lerner raconte ainsi que Paul Neurath a passé six mois à réécrire le système d'exploitation de l'Apple II pour en tirer le maximum : "Si on était allés voir Apple pour leur dire qu'on avait réécrit l'OS de Steve Wozniak pour le rendre 20 % plus rapide et moins gourmand en ressources, je crois qu'on serait devenus riches, mais il nous a fallu 10 ans pour comprendre que ça avait plus de valeur que tous les autres trucs sur lesquels on avait travaillé!", nous dit Edward.

» [PC] *Ultima Underworld II* affiche un HUD large et un inventaire, à cause des limites techniques qui ne permettaient pas d'afficher son monde 3D plein écran texturé.



» [PC] *System Shock* est aujourd'hui un jeu-culte, mais même ses concepteurs admettent que son interface était méchamment laborieuse !





DANS L'ADN DE LOOKING GLASS...

DE L'INNOVATION

□ Looking Glass s'est forgé une réputation avec sa volonté d'innover dans ses jeux, aussi bien techniquement qu'en termes de game design et de mécaniques de jeu. Le studio est à l'origine des 'simulations immersives', des jeux généralement non linéaires qui laissent le joueur choisir sa propre voie pour atteindre ses objectifs, en l'encourageant à se servir de systèmes de jeu novateurs.



DES JEUX IMMERSIFS

□ Pour que les jeux soient aussi immersifs que possible, surtout en vue subjective, il faut que la technique suive ! Après les incroyables environnements 3D d'*Underworld II*, Looking Glass a entre autres mis au point un moteur physique révolutionnaire pour *System Shock* ou une implémentation réaliste de la réverbération sonore dans *Thief*.



DE LA LIBERTÉ

□ Les jeux Looking Glass privilégient grandement la liberté des joueurs. Par exemple, dans *System Shock 2*, vous pouvez choisir comment améliorer vos compétences pour modeler un personnage adapté à votre façon de jouer. Selon vos choix, différentes approches seront possibles, aussi chaque partie est-elle unique.



DES PRISES DE RISQUE

□ La vision de Looking Glass l'a amené à prendre constamment des risques. C'est tout à son honneur, mais ça l'a plus d'une fois mis en difficulté, financièrement. Reste que sans cela, des jeux comme *Thief* ne seraient jamais sortis : le studio a travaillé dessus pendant près d'un an et demi avant même de réussir à mettre au point les mécaniques d'infiltration. Beaucoup auraient lâché l'affaire bien avant !



DU TALENT

□ Pour faire de grands jeux, il faut de grands talents, et Looking Glass en avait plein la besace. Warren Spector, Doug Church ou Ken Levine sont quelques-uns des grands noms qui sont passés par Looking Glass avant de travailler sur d'autres grands jeux devenus cultes.

DES SOUCIS FINANCIERS

□ Les marges de Looking Glass ont toujours été très réduites. Pour chaque succès, le studio a connu un échec qui a englouti les bénéfices. À terme, ce 'yo-yo' financier a signé l'arrêt de mort de la société.



► été très calme, très cinglante : 'Engagez un Mark Hamill comme tête d'affiche de votre jeu'. C'était comme ça qu'ils fonctionnaient à l'époque."

System Shock n'est hélas pas le seul échec commercial de Looking Glass. *Terra Nova : Strike Force Centauri* (1996) et *British Open Championship Golf* (1997) ne réussissent pas non plus à amortir leurs coûts de développement, et le studio, qui a toujours opéré avec des marges réduites, est en mauvaise posture. Looking Glass ne réussit à survivre que grâce aux bonnes ventes de *Flight Unlimited* (1995) et de *Flight Unlimited 2* (1997). Ces simulateurs de vol permettent à la société de garder la tête hors de l'eau pendant le développement d'un autre projet, lui aussi compliqué, mais déterminant.

"Ça faisait à peu près un an et demi qu'on était dessus, sans compter les quatre ou cinq mois passés à nous demander ce qu'on allait faire, avant même de trouver comment le système d'infiltration allait fonctionner", se souvient Paul. "C'était un peu décourageant, parce qu'on n'était pas sûr qu'on pourrait mettre ça au point... et sans infiltration, pas de *Thief : The Dark Project*. Si ça avait encore pris deux ou trois mois de plus, je crois qu'Eidos aurait tout annulé, ce qui aurait certainement signé l'arrêt de mort du studio. C'était plutôt stressant."

Paul se souvient de l'intervention 'héroïque' d'un membre de l'équipe qui a ainsi sauvé le projet : "On avait un moteur d'IA qui fonctionnait bien une fois sur deux et merdait complètement le reste du temps", explique Paul. "Ça faisait des mois qu'on essayait de le corriger. Notre programmeur en chef sur le projet, Tom Leonard, a proposé une nouvelle approche. En trois semaines, il avait totalement réécrit le moteur d'IA – et ça marchait à merveille. Au même moment, d'autres choses se sont mises en place. Le moteur de propagation du son, les reflets, l'atténuation des murs, tous ces trucs qui font que l'infiltration fonctionne. Tout s'est emboîté plus ou moins au même moment et soudain, on a eu un jeu ! La suite appartient à l'histoire..."

Paul nous confirme que *Thief* est le plus gros succès de Looking Glass, tout en rassurant l'équipe : il est possible de faire de l'argent avec le genre de jeux qu'ils affectionnent. Les prises de risque de Looking Glass sont finalement récompensées...

Malheureusement, ça ne va pas durer et le studio va se heurter à de nouveaux soucis avec son nouveau projet : *System Shock 2*. "Le jeu est sorti en 1999, quelques mois après le massacre de Columbine", se souvient Paul. "Larry Probst, qui était alors le président d'EA, m'a appelé pour me dire qu'ils voulaient prendre leurs distances avec les shooters parce qu'on disait que ces jeux étaient responsables de ce genre de tueries."



» [PC] SHODAN, l'IA devenue folle, va tout faire pour vous barrer la route dans *System Shock*.



» [PC] L'infiltration est au cœur de la série des *Thief*, mais parfois, il va falloir troquer la discrétion pour l'affrontement direct...

“Les choses sont devenues très difficiles et très douloureuses”

Paul Neurath

On a eu cette réunion, où on a défendu notre jeu et expliqué que le but, dans *System Shock*, ce n'était pas de tirer sur tout ce qui bouge. Que si vous faisiez ça, vous étiez certain de perdre. Que c'était un jeu réfléchi. Je crois qu'on les a à moitié convaincus. En tout cas assez pour qu'ils sortent le jeu, même s'ils n'ont fait pratiquement rien en marketing et qu'ils ont bradé le jeu à 10 dollars un mois et demi après le lancement. Le jeu n'a jamais eu la moindre chance de rapporter de l'argent. Financièrement, ça nous a fait du mal.”

Looking Glass signe cependant un autre succès avec *Thief II : The Metal Age*, mais le studio ferme ses portes peu après.

“Les raisons sont compliquées”, nous dit Paul quand on lui demande pourquoi les ventes de *Thief II* n'ont pas suffi à sauver Looking Glass. “Viacom était notre plus gros investisseur, depuis le milieu des années 90. C'était assez logique, vu qu'ils venaient de racheter Virgin Interactive et quelques autres studios. Et puis, un jour, ils ont décidé que les jeux vidéo ne les intéressaient plus. Ils se sont dépêchés de revendre leurs studios et ont voulu retirer leurs billes de Looking Glass. Les choses sont devenues très difficiles et douloureuses, pour nous. On n'avait plus le choix : on devait vendre le studio pour rembourser notre principal investisseur.”

Intermetrics, qui sera plus tard rebaptisé Averstar, rachète Looking Glass. “Averstar était une boîte de taille moyenne, qui devait faire, je ne sais pas, disons 80 millions de bénéfice, surtout avec ses logiciels pour des boîtes comme General Motors,” explique Paul. “Mais quelques-uns de leurs dirigeants s'étaient amourachés de la Nintendo 64 et ont vu en Looking Glass le moyen d'acquérir les talents et la respectabilité pour faire leurs propres jeux sur cette machine. Les deux années qui ont suivi, on a pratiquement dû investir tout l'argent qu'on avait gagné avec *Thief* et compagnie pour faire des jeux N64. On a fini avec une dette de plusieurs millions en 2000. Entre les mauvaises ventes de *System Shock 2* et autres soucis, ça n'était

plus tenable. On a dû vendre Looking Glass morceau par morceau, en pièces détachées.”

Aussi triste que soit la disparition d'un précurseur comme Looking Glass, le studio a laissé profondément sa marque dans le jeu vidéo.

Ses jeux sont aujourd'hui reconnus comme certains des titres les plus importants du secteur, et certains de ses membres ont continué à concevoir des jeux devenus cultes. Warren Spector et d'autres anciens de Looking Glass ont ainsi développé *Deus Ex* chez Ion Storm. Ken Levine, designer de *System Shock 2*, réalisera *BioShock*. Harvey Smith, qui a fait ses armes sur *System Shock*, travaillera sur le successeur spirituel de *Thief*, un certain *Dishonored*.

“J'aime croire que ce n'est pas un hasard”, nous dit Paul quand nous évoquons quelques-uns des talents qui ont émergé de Looking Glass. “Développer et encourager les talents, c'était notre boulot. Pousser les gens à apprendre, à se dépasser, à prendre des risques. Je pense que Ken et les autres ont entretenu cette philosophie.”

“La vision du game design chez Looking Glass était bien plus profonde que tout ce que j'ai pu connaître ailleurs”, ajoute Warren. “Je crois que ça vient d'une sorte de sens du devoir. Pas seulement de faire ce qu'on voulait faire. Je me suis souvent demandé pourquoi tout le monde ne faisait pas des jeux de cette façon. Chaque jeu devrait pouvoir changer le monde du jeu vidéo. Si un jour je ne peux plus faire de jeu comme cela, comme les jeux Looking Glass, alors j'arrêterais d'en faire.” ★

» [PC] On s'envole joliment en l'air dans le troisième volet des *Flight Unlimited* de Looking Glass.



AVIS DE RECHERCHE



PAUL NEURATH

□ En 2013, le cofondateur de Looking Glass Paul Neurath a lancé Otherside Entertainment, un studio indé au bon goût de

Looking Glass. En fait, la société travaille sur des suites de classiques Looking Glass : *Underworld Ascendant* (PC) devrait tout juste être sorti quand vous lirez ces lignes et *System Shock 3* (PC, PS4, Xbox One) est dans les tuyaux... Youpi!



WARREN SPECTOR

□ Après son départ de Looking Glass, Warren a développé *Deus Ex*, *Deus Ex : Invisible War* et *Thief : Deadly*

Shadows chez Ion Storm. Il a fondé Junction Point en 2005 et conçu les deux *Epic Mickey* pour Disney. Warren travaille actuellement chez Otherside sur *Underworld Ascendant* et *System Shock 3*. Youpi!



EDWARD LERNER

□ L'autre cofondateur de Looking Glass a développé *FireTeam* après être parti et a travaillé pour EA et Sony comme directeur technique. Il a quitté Sony en février 2017 pour diriger une startup de jeu mobile du nom de Hearo.Live. Youpi?

» [PC] Deux hybrides pour le moins agressifs en train de charger le joueur dans *System Shock 2*.



Vision Périphérique

LE JEU QUI VA BIEN Taiko Drum Master

Si vous ne lisez pas le japonais, le jeu nord-américain est la meilleure façon de découvrir la série des *Taiko No Tatsujin*. Pas seulement parce que le texte est en anglais, mais aussi parce que certains titres ne vous seront pas inconnus, comme *Toxic*

de Britney Spears et des classiques joués comme *Love Shack* des B-52's ou *Tubthumping* de Chumbawamba

– parfaits pour faire péter le Tatacon pour votre prochaine soirée barbecue.

Et pour les fans d'animation, y'a aussi le générique américain de *Dragon Ball Z*, *Rock the Dragon*.





Tatacon

» PLATEFORME : PLAYSTATION 2 » SORTIE : 2002

Étrangement, il n'y a pas des tonnes de jeux sur le thème des tambours Taiko traditionnels japonais. Aussi quand en 2002, Namco lance son jeu rythmique d'arcade *Taiko No Tatsujin* sur console de salon, l'éditeur doit-il construire le contrôleur qui va avec, le Tatacon (ou *Taiko Controller*), un petit tambour vendu avec son support en plastique et ses deux baguettes, en plastique également. Le Tatacon ne capte pas les coups timides, et doit être assez robuste et stable pour supporter les battements toniques, dans ses deux zones de captation : le centre du tambour et son rebord externe, correspondant respectivement aux notes bleues et aux notes rouges des jeux *Taiko No Tatsujin*.

S'il n'a été conçu que pour une seule série

de jeux, le Tatacon a été très soutenu au Japon : Namcom a sorti pas moins de 10 titres *Taiko No Tatsujin* PS2 en quatre ans, avec en moyenne 30 musiques par volet. L'éditeur a également lancé la série en Amérique du Nord avec *Taiko Drum Master*, vendu avec un Tatacon et 31 morceaux. Malheureusement, c'est le seul et unique titre sorti en dehors du Japon. Mais c'est déjà plus que ce qu'on a eu en Europe, si vous voyez ce qu'on veut dire... Du moins pour le moment, car Bandai a annoncé la sortie prochaine (en novembre 2018 pour être exact) de *Taiko no Tatsujin : Drum 'n' Fun!* sur Switch... mais a priori (et hélas) sans les tambours. Peste, on y était presque ! *



Il était une fois Championship & Football MANAGER

LA COUPE DU MONDE, C'EST FINI, MAIS ON VOUS
REMET QUAND MÊME UNE COUCHE DE FOOT !

DÉCOUVREZ EN COMPAGNIE DES CRÉATEURS DES CÉLÈBRES
CHAMPIONSHIP MANAGER ET FOOTBALL MANAGER COMMENT
ILS ONT SU, DEPUIS 25 ANS, S'IMPOSER DANS LE MONDE
IMPITOYABLE DE LA GESTION FOOTBALLISTIQUE !



Il y a un peu plus de 25 ans naissait *Championship Manager*, rebaptisé aujourd'hui *Football Manager*, mais ses origines remontent encore plus loin, quand deux frères, Paul et Oliver 'Ov' Collyer, ont l'idée de créer leur propre jeu de gestion de football. "On jouait à d'autres jeux du genre – *League Division One*, *Mexico '86* et *Football Manager*", raconte Ov. "On les a tous essayés, mais ça ne nous plaisait pas, alors avec arrogance, on s'est dit qu'on pourrait faire mieux."

Cette ambition met cependant du temps à se concrétiser, car le premier *Championship Manager* demandera six ans de travail avant d'être terminé en 1991, puis mis en vente l'année suivante sur Amiga, Atari ST puis PC, un peu plus tard. La raison de ce

décalage ? Paul et Ov étaient encore étudiants et programmaient dans leur grenier, pendant leur temps libre. "Il arrivait qu'on ne fasse rien du tout sur le jeu pendant six mois", explique Ov. "Mais on a aussi passé des vacances scolaires entières enfermés dans le grenier à bosser dessus."

Le projet prend forme et les deux frères commencent à présenter leur bébé à des éditeurs anglais, espérant que leur approche du genre séduira quelqu'un. Pas Electronic Arts, qui refuse *Championship Manager* sous prétexte que ça manque d'action visuelle. "L'absence de graphismes, ça a été un sacré frein", se souvient Ov. "Un autre éditeur nous avait répondu – littéralement – 'foutez des graphismes là-dedans !'". Mais une société montre de l'intérêt pour le jeu de Paul et Ov : Domark. Les Collyer entament leur lente ascension vers le professionnalisme, comme ils aiment à le dire.

Le premier *Championship Manager* a été le point de départ d'une série de jeux dont le succès ne s'est jamais vraiment démenti, mais il a été très éphémère, rapidement remplacé par *CM '93* et ses véritables noms de joueurs qui ont évidemment attiré l'attention des fans de foot purs et durs. Parallèlement, la critique... passait à côté.

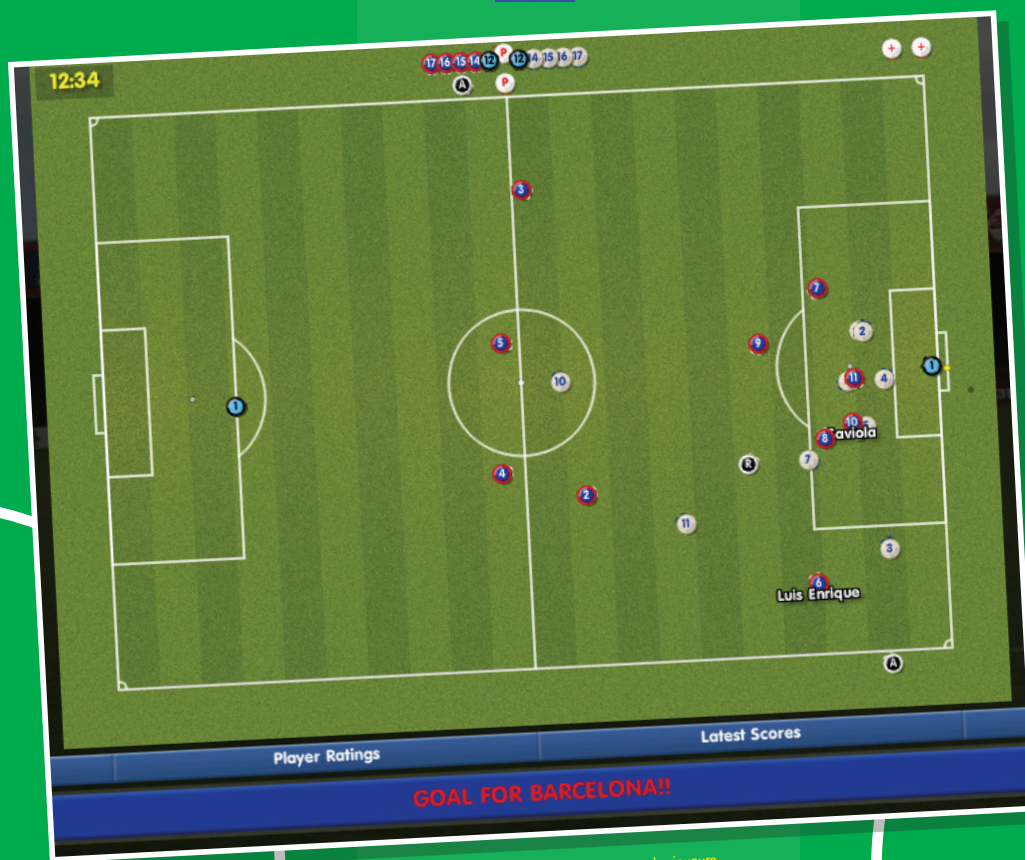
"Les bonnes critiques nous faisaient plaisir, mais les mauvaises nous plombaient le moral", se souvient

» [PC] Il y aurait beaucoup à dire sur les formations fantaisistes, mais le 1-4-5-3 de *Championship Manager '93* reste notre préférée.

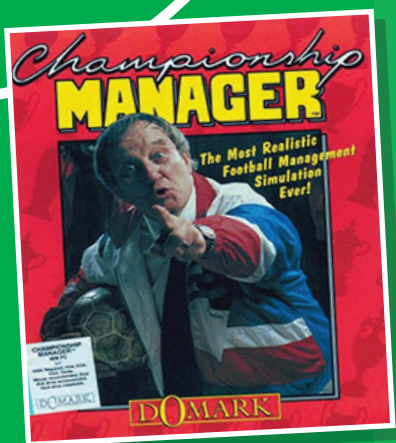




IL ÉTAIT UNE FOIS CHAMPIONSHIP ET FOOTBALL MANAGER



» [PC] Le moteur de match en 2D est apparu avec CM4, offrant une meilleure vision de la performance des joueurs.



Ov en riant. "C'était vraiment déprimant de lire un truc vraiment négatif. Ça nous fichait en rogne, parce qu'on savait que les gens appréciaient le jeu. Mais j'imagine qu'on avait de vrais supporters, dans la presse informatique. Et puis il y avait les autres, qui ne pigeaient pas."

Si les critiques sont loin d'être unanimes, *Championship Manager* se vend assez bien pour qu'une suite soit mise en chantier... avec un petit détour vers le sud de l'Europe.

"En Angleterre, le championnat italien était le plus suivi. Je crois que c'est à cette époque que la chaîne Channel 4 s'est lancée dessus", explique Paul. "On a donc fait *Championship Manager Italia*, un CM '93 revisité. Je crois qu'on voulait juste que les amateurs puissent jouer les compétitions qu'ils suivaient à la télé."

Mais les choses ne sont pas si simples que ça, puisque Domark n'est pas partant pour faire la version 'italienne' de *Championship Manager* : "On leur a présenté le projet, et ils nous ont dit qu'ils n'en voulaient pas", se souvient Ov. "Alors on a fini par s'éditer nous-mêmes à moitié, avant qu'ils changent finalement d'avis et reprennent le flambeau."

Aucun studio de développement n'accepterait cela, aujourd'hui, mais rappelez-vous qu'on parle ici de deux jeunes frères qui n'ont même pas de bureaux...

Italia marche bien, mais le travail sur une vraie suite commence parallèlement. ►

Coach titulaire

Il était une fois l'autre *Football Manager*...

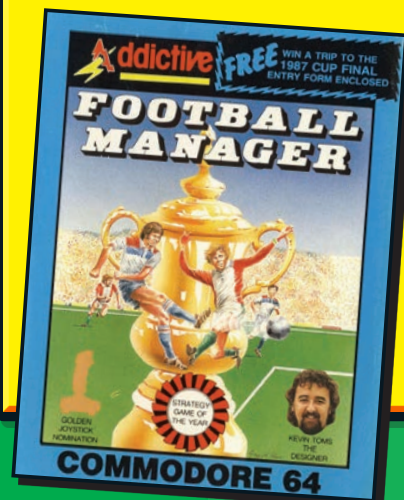


» [ZX Spectrum] Kevin Toms écrit actuellement un livre sur la création de *Football Manager*.

Football Manager n'est pas le premier jeu de ce nom : 30 ans plus tôt, Kevin Toms a mis un an pour concevoir son *Football Manager*, sorti en 1982 sur Tandy TRS-80, avant de le porter sur ZX80/ZX81. Ce jeu à l'origine 100 % textuel a eu droit à quelques graphismes pour son portage sur Spectrum. Ce *Football Manager* est une simulation simplifiée, mais captivante, une première du genre. La première version et ses suites incluaient des options que le *Football Manager* de Sports Interactive mettra des années à implémenter, comme un moteur de match graphique et les briefings d'avant-match.

Si *Football Manager* a dominé le marché dans les années 80, suivi par une suite bien accueillie et une édition *Coupe du Monde*, la franchise a vite dévié, ensuite. Kevin Toms n'était alors plus aux commandes, pour 'divergences artistiques', selon lui.

Il est cependant revenu à ses amours footballistiques avec *Football * Manager* (n'oubliez pas l'astérisque), un remake du tout premier jeu sur iOS et Android.





C'est d'la balle!

Cinq légendes de CM/FM qui ont réussi IRL...



ANDRÉS INIESTA

□ On croit à tort que CM 2001/2002 a prédit le jeune prodige Lionel Messi, mais il s'agit en réalité d'Andrés Iniesta, 17 ans à l'époque, qui a longtemps joué au FC Barcelone avant de partir en 2018 pour un club japonais, le Vissel Kobe.



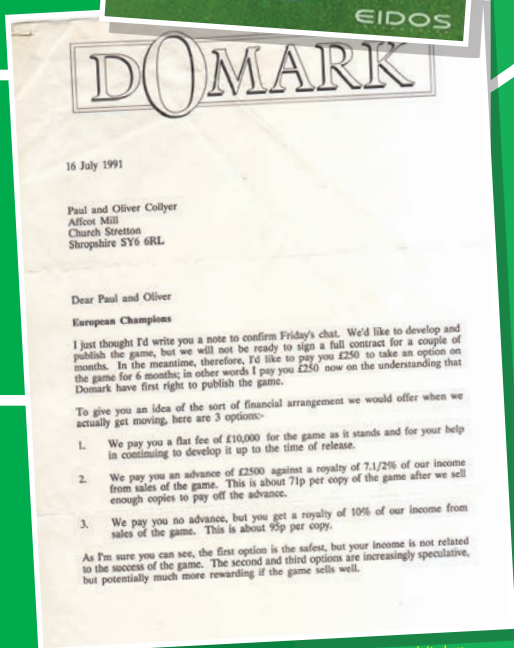
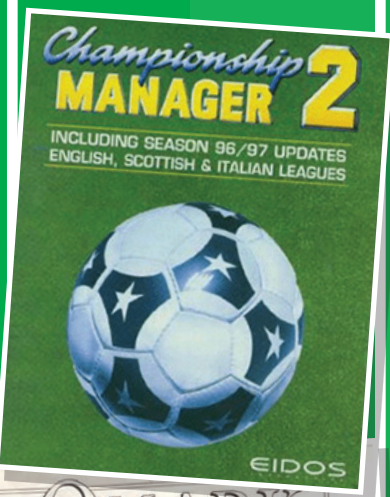
IGOR AKINFEEV

□ S'il n'est jamais parti du CSKA Moscou, le meilleur espoir gardien de but de *Football Manager 2005* est devenu une star dans sa Russie natale.



DANNY MURPHY

□ Murphy a été une des premières grandes prédictions de *Championship Manager*, quand un club anglais l'a engagé dans CM2. Dans la réalité, il a eu une belle carrière de milieu de terrain en Première Ligue.



» Domark, premier éditeur de *Championship Manager* (qui s'appelait alors *European Champions*), a fait une offre très directe et limpide aux frères Collyer.

► Encouragés par leurs précédents succès, les développeurs mettent la barre plus haut. C'est ainsi que fin 1995, le très ambitieux (et très gourmand en ressources) *Championship Manager 2* voit le jour. Si le précédent volet a su séduire bien des amateurs, *Championship Manager 2* leur a mis des larmes dans les yeux avec sa profondeur de jeu incroyable, une représentation très réaliste des aléas du management et, pour la première fois, des joueurs avec des aptitudes définies par le studio des frères Collyer, Sports Interactive, et par des sources pas toujours officielles, mais plutôt fiables (on y reviendra).

Les améliorations du jeu font deux premières victimes : l'Atari ST et l'Amiga, pourtant très à la mode. "L'Amiga et le ST étaient les ordis du moment", confirme Ov. "Et ça a été mal vu, qu'on leur tourne le dos, d'autant que le premier jeu était sur ces machines. On a essayé de le faire sur Amiga, mais on a compris qu'on n'y arriverait pas, ce n'était pas assez puissant pour le jeu. Ça aurait été une mauvaise idée." Deux ans plus tard, un portage calamiteux de *CM2* est sorti sur Amiga 1200, mais Sports Interactive ou les frères Collyer n'ont rien à y voir.

CM2 (et ses deux extensions pour les saisons 96/97 et 97/98) n'ont pas fait que



» [PC] Parfois, *CM* a prédit des carrières étonnamment proches de la réalité. Mais bon, parfois pas du tout aussi, hein...

relever le niveau : ils l'ont totalement satellisé au-dessus de l'arc-en-ciel du pays des licornes footballeuses (si vous nous permettez l'expression). La confiance du jeune studio Sports Interactive est encouragée par le fait que ses membres s'éclatent au boulot. En partie grâce à *Doom*. "On était en plein dans la folie *Doom*. Quand on avait besoin de faire une pause dans le boulot, on lançait une partie *Doom*. C'était un peu l'opposé d'une pause... mais bon."

Concédonsons-leur le besoin de décompresser, car le contexte avait changé : ce n'était plus un nouveau produit, mais une série déjà établie avec plusieurs opus sortis et prévus. "Ce n'était pas comme quand on faisait le premier jeu dans notre grenier juste pour s'amuser", nous dit Ov. "C'était une série que les gens appréciaient, alors les attentes du public nous mettaient un peu la pression."

Malgré tout, les frères Collyer savent ce qu'ils font, soutenus par des amis qui les aident à trouver des infos et à entrer des tonnes de données pour le jeu.

Il n'est pas seulement question d'inclure plus de joueurs et de formations : *CM2* doit aussi intégrer de nouvelles règles, comme

l'Arrêt Bosman – d'après le nom du joueur belge Jean-Marc Bosman qui a gagné en justice et créé un précédent permettant aux joueurs de changer de club sans payer d'indemnités de transfert si leur contrat a expiré. Aussi complexe que puisse être l'intégration de ce genre de choses, les frères Collyer n'ont jamais envisagé de ne pas les inclure, soucieux du réalisme de *Championship Manager*.





IL ÉTAIT UNE FOIS CHAMPIONSHIP ET FOOTBALL MANAGER



VINCENT KOMPANY

Vous voyez, ce gamin d'Anderlecht qu'on peut engager pour pas grand-chose? Eh bien, d'après un magazine de foot, il est devenu le 23^{ème} meilleur joueur du monde.



KIM KÄLLSTRÖM

Si en réalité, il a eu moins de succès que dans le jeu, Källström a tout de même eu une belle carrière, notamment à l'Olympique Lyonnais (de 2006 à 2012).



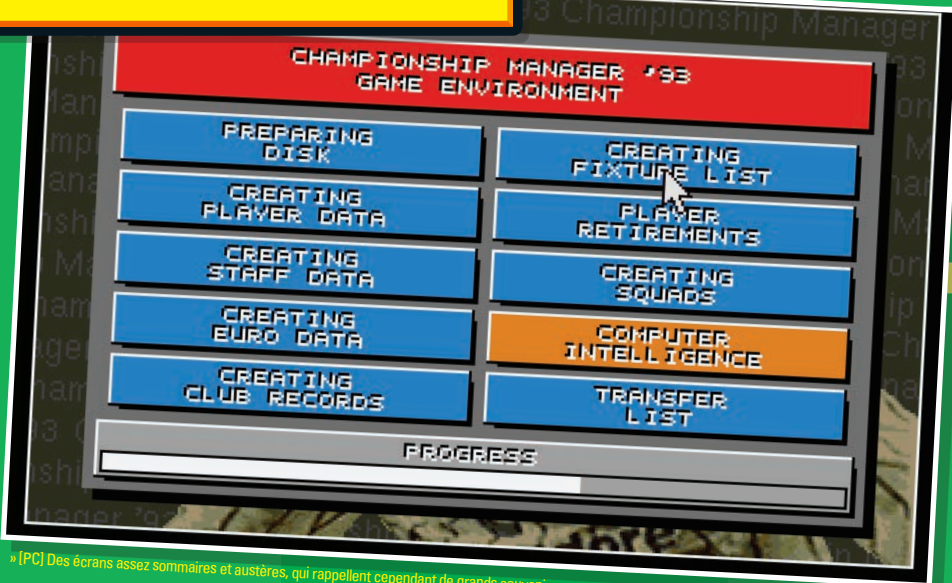
“Quand on avait besoin de faire une pause dans le boulot, on lançait *Doom*”

Oliver Collyer

“Un jour, Ov m’a dit un truc qui m’a marqué”, nous dit Miles Jacobson, directeur de studio chez Sports Interactive. “Il m’a dit qu’ils voulaient créer un univers de football. Tout le monde faisait des jeux de foot, et peu importait qu’on remette tout à zéro chaque année, parce qu’il n’y avait pas de véritable interaction entre les équipes ou les joueurs, à part parfois des systèmes de mercato très simples où l’on vous proposait un nouveau joueur chaque semaine. Ov m’a dit que peu importait que le joueur soit humain ou un manager informatique : le jeu continuerait parce qu’il était un monde en perpétuel mouvement. C’est ce qu’on essaye de faire depuis toujours.”

Très peu auraient parié sur la pérennité de *Championship* (et *Football*) *Manager* et sur l’influence de la franchise sur le monde réel. Des années avant *FIFA*, on entendait déjà des athlètes se plaindre de leurs stats en jeu, ou des fans se délecter des reproductions des tenues officielles, des stades, des visages... Mais toujours, l’important et le cœur du jeu ont été les données.

Championship Manager a réussi à s’imposer dans le monde réel après s’être tout d’abord cantonné aux informations d’un almanach de foot (le *Rothman’s Yearbook*) pour ses deux premiers jeux. Mais à l’époque de *CM2*, l’équipe contacte des rédacteurs de fanzines de clubs pour leur demander



» [PC] Des écrans assez sommaires et austères, qui rappellent cependant de grands souvenirs aux amateurs...

des informations sur leurs équipes et les joueurs – notamment ceux à surveiller à l’avenir. Ce n’est certes pas toujours fiable, mais ces ‘données participatives’ dépeignent les équipes et les athlètes avec plus d’authenticité, surtout pour les divisions secondaires.

Cela représentait alors un réseau de milliers d’individus surveillant 2200 clubs dans 51 pays, plus environ 2000 petits clubs, qui permit au jeu d’être le plus précis possible. Il n’est donc guère surprenant que des équipes de foot aient commencé à frapper à la porte de Sports Interactive, comme le club anglais d’Everton qui a officiellement licencié la base des données de *Football Manager* en 2008.

Toutes sortes de rumeurs ont évidemment couru, sur des joueurs de *CM* qui proposent leurs talents de coach, preuves de leurs talents vidéoludiques à l’appui ou des entraîneurs qui auraient repéré des talents

avec le jeu. L’entraîneur André Villas-Boas a confessé que son amour pour *Championship* et *Football Manager* aurait directement contribué à son entrée au club de Chelsea comme dénicheur de talents. Et si le jeu ne remplace évidemment pas la réalité, sa précision et son utilité n’ont jamais été mis en doute ces 25 dernières années. *Football Manager* est un jeu, mais c’est aussi un outil pour les professionnels.

Professionnels, les créateurs de *Championship Manager* le deviennent d’ailleurs de plus en plus. Les ventes croissantes et l’exposition du jeu augmentent les revenus, et des changements chez Domark (désormais Eidos, suite à une fusion) poussent vers une relation éditeur-développeur plus traditionnelle pour *CM3*. “C’était devenu plus sérieux”, explique Paul. “Je me souviens qu’on a dû bosser trois jours non-stop pour finaliser *CM3* dans les temps.”

Enfin, ‘sérieux’, pas tant que ça : “On s’était lancé un défi pour savoir





► qui resterait debout le plus longtemps”, se souvient Miles en riant. “Heureusement, je ne programmait pas à l’époque, parce que j’halluciniais. Je voyais des dinosaures partout !”

L’équipe a aussi gardé le même penchant pour les FPS du moment – pendant le développement de CM3, c’est *Duke Nukem 3D* qui remporte la palme. “Quand on me parle de CM3, je pense tout de suite à *Duke Nukem*,” nous avoue Ov. “Je revois les locaux plongés dans la pénombre et tout le monde penché sur son écran, avec les petites enceintes qui crachent des bruits de tir et d’explosion, à travers toute la pièce. C’était parfait pour se relaxer : après une demi-heure de *coding*, six heures de *Duke Nukem*, puis une heure au téléphone pour expliquer pourquoi le jeu prend du retard...”

Tout ce dur labeur se voit sur CM3, surtout dans sa mise à jour 2000/2001, mais quand *Championship Manager 2001/2002* sort, il se passe quelque chose qui explique pourquoi le jeu est devenu culte et pourquoi certains continuent d’y jouer aujourd’hui (“Bien moins de monde que vous le pensez”, souligne Miles).

“C’est un super jeu dont nous sommes tous très fiers”, nous dit Miles. “C’est comme ça que CM3 aurait dû être au départ. Il faut dire qu’on a moins joué à *Duke*, cette année-là.



► [PC] FM 2009 a marqué le passage du moteur de match à la 3D.

“ Je ne programmait pas à l’époque, et tant mieux, car je voyais des dinosaures partout ”

Miles Jacobson

Miles y est pour beaucoup, en passant d’ami et collaborateur occasionnel des Collyer à responsable de la partie ‘business’ du projet, auquel aucun des frères Collyer n’avait envie de se frotter, rechignant à passer ‘de ce côté de la barrière’.

Le résultat est immédiat : “Au lieu de laisser l’argent dormir sur le compte, j’ai proposé des trucs déliants, comme d’engager plus de programmeurs”, nous explique Miles. “On a engagé beaucoup de monde à cette époque – la plupart sont encore là, d’ailleurs – et on a aussi rassemblé une équipe Questions/Réponses pour 2001/2002 – avant, tout ça était externalisé. On s’amusait toujours autant, mais on abattait plus de travail.”

“CM2, c’était toujours du code ‘maison’”, ajoute Paul. “CM3 et ses mises à jour ont vraiment été conçus de façon plus professionnelle. CM3 représente vraiment un virage dans l’approche du développement au sein du studio.”

Cependant, tout n’est pas rose pour autant, surtout du côté des relations avec Eidos et parce que le fait de n’avoir travaillé que sur une seule franchise depuis plus de dix ans commence à peser.

“On a eu les yeux plus gros que le ventre”, soupire Paul quand on évoque le fiasco de *Championship Manager 4*. Sorti en 2003, le jeu promettait une profonde refonte de la formule, avec un moteur de match 2D qui a emballé le public à la sortie du jeu. Mais l’excitation est

Trous de balle ?

... et cinq autres joueurs qui se sont pris les pieds dans le gazon.



TÓ MADEIRA

□ Le gros problème du ‘vrai’ Madeira... c’est qu’il n’est pas réel. C’est un faux joueur introduit par les ‘éclairés’ de Sports Interactive. Cette légende de CM 2001/2002 a vite été effacée par patch interposé.



TONTON ZOLA MOKOKO

□ Dans la vraie vie, les gens l’abordaient pour lui parler de sa carrière dans *Championship Manager*. Hélas pour lui, Mokoko est loin d’avoir bénéficié du même succès escompté dans le monde réel...



TOMMY SVINDAL LARSEN

□ Un des plus grands joueurs de *Championship Manager 97/98* a passé le plus gros de sa carrière en Norvège, sans rien faire de particulièrement spectaculaire.



IL ÉTAIT UNE FOIS CHAMPIONSHIP ET FOOTBALL MANAGER



» Sports Interactive s'est progressivement agrandi jusqu'à compter plus de 100 employés.

vite retombée, remplacée par la colère des utilisateurs quand ils se sont rendu compte à quel point le jeu était buggé et inachevé.

"On a appris beaucoup avec *Championship Manager 4*," nous dit Miles. "Par exemple, que si on voulait faire des jeux ambitieux avec une grosse équipe, il nous fallait une vraie structure à la mesure de nos ambitions." Miles était alors producteur du jeu et, de son propre aveu, 'n'avait pas la moindre idée de ce qu'il faisait". "En plus, on a été aveuglés par le fait que des journalistes spécialisés avaient parfois été dithyrambiques pour les tests de *CM4*, parce qu'on leur avait assuré que les bugs seraient tous corrigés, même quand ils avaient fait leurs tests sur des versions quasi finales."

Paul préfère voir ce dérapage comme un bienfait : "Le jeu était merdique et les gens l'ont acheté en pensant qu'il était bon, mais au final, ça a fait du bien au studio et aux jeux suivants", explique-t-il. "Il faut parfois subir un revers pour faire mieux

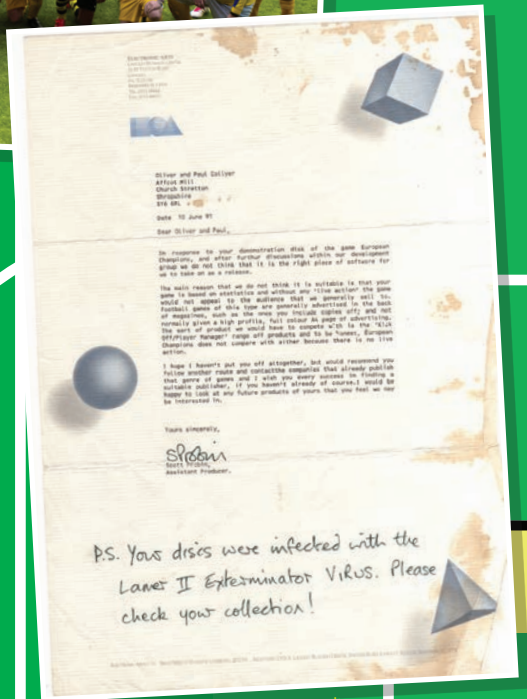
ensuite. Je crois qu'on a gagné en maturité. Et on a établi une vraie structure."

Les soucis de Sports Interactive avec son éditeur sont connus de toute l'équipe, et quand *CM4* est mis en vente, le jeu est annoncé comme le dernier titre du studio chez cet éditeur.

"C'était compliqué. *Championship Manager 4* était la simulation la plus complexe et profonde qu'on ait jamais faite, et les problèmes relationnels avec notre éditeur ne simplifiaient pas les choses. Un des gros soucis, c'est le studio qu'ils avaient créé, Beautiful Game Studios, qui développait soi-disant un jeu de plateforme..."

Mais la relation n'est pas encore totalement consommée, puisque *CM 2003/2004* sort chez Eidos pour boucher un trou dans le planning de sortie. "On a corrigé certains problèmes dans *CM 2003/2004*", nous dit Miles. "C'est le jeu qu'aurait dû être *CM4*." Mais même après ce mea culpa, le divorce avec Eidos ne peut être évité.

"On était impatients d'avancer", nous dit Paul en riant tandis que Miles ajoute que



» Electronic Arts a refusé le jeu parce qu'il n'y avait pas assez d'action. Mais c'est sympa d'avoir prévenu les frères Collier que leurs disquettes étaient infectées!



FREDDY ADU

□ La première véritable petite merveille de *Football Manager* portait tous les espoirs du monde du foot, mais dans le monde réel, il n'a jamais réussi à décoller.



CHERNO SAMBA

□ Samba est une pure légende de *Championship Manager*, mais là encore, en réalité, il n'a pas spécialement brillé dans le monde réel. Comme quoi...



Mercato du portage

Les transferts vers d'autres supports.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2 AMIGA

Une des pires conversions : *Championship Manager 2* n'est clairement pas fait pour l'Amiga. Le jeu nécessite un minimum de 8 Mo de RAM pour tourner sur PC, alors autant dire que les 2 Mo de l'A1200 font pâle figure. Cette version tronquée n'a pas été développée par Sports Interactive et a été très justement massacrée par la critique.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2001/2002 ET 2002/2003 XBOX

La première incursion de *Championship Manager* sur le marché console est étonnamment réussie, au point où une mise à jour exclusive à la Xbox est sortie pour la saison 2002/2003. Elle a également ouvert la voie aux portages console qui ont suivi...



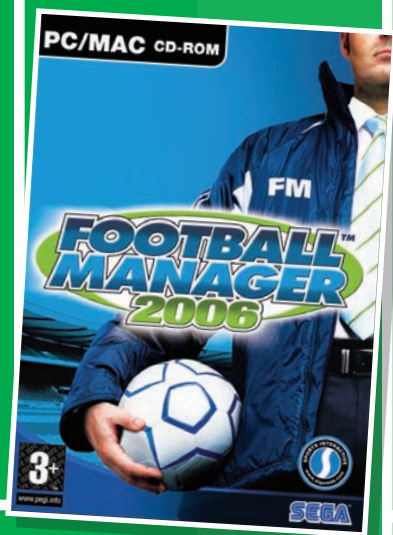
FOOTBALL MANAGER 2006-2008 XBOX 360

La seconde génération de Xbox a accueilli plusieurs versions de *Football Manager*, toutes au coude-à-coude avec les versions PC côté base de données, servies par des contrôles à la manette plutôt bien implémentés.



FOOTBALL MANAGER 2006-2013 PSP

Football Manager débarque sur support mobile avec cette version PSP, plutôt bien fichue. Si les versions annuelles ne proposent guère plus que des mises à jour des joueurs et des équipes, elles restent très jouables et posent les bases pour les futures moutures mobiles.



► c'était une décision mutuelle. "Mais on était quand même un peu nerveux", intervient Ov. "Le truc, c'était de se décider sur ce qui était le plus important : le nom du jeu ou son contenu ? On avait peur qu'ils produisent un jeu moyen estampillé *Championship Manager* et que les gens l'achètent en pensant acquérir un très bon jeu, tandis que de notre côté, on aurait fait un jeu avec un autre nom dont personne n'aurait entendu parler et que personne n'achèterait."

Les négociations sont longues, et aboutissent à un risque calculé : Eidos garde le nom *Championship Manager*, mais Sports Interactive conserve le moteur de jeu et tous les outils de développement.

"En fait, ça s'est mieux passé qu'on le craignait", nous dit Ov. Soutenu par une communauté de joueurs fidèles (et reconquis par *CM 2003/2004*) et par une presse spécialisée souvent compatissante envers le petit studio brutalisé par le grand méchant éditeur, le message passe : *Championship Manager* est mort, vive *Football Manager* !

Enfin, pas tout à fait. Le jeu de plateforme de Beautiful Game Studios ne voit jamais

“ Ils ont dû tout réécrire, les pauvres. Quel gâchis ! ”

Oliver Collier

le jour, remplacé par un truc baptisé *Championship Manager*, qui ressemble à *Championship Manager*... mais qui n'est pas *Championship Manager*. Plutôt que de se réjouir du malheur de la branche morte de la série, l'équipe de Sports Interactive porte un regard compatissant sur ce concurrent. Enfin, pas si compatissant que ça.

"C'était de la merde", nous dit Miles. "Mais quand vous regardez qui a travaillé dessus, vous trouvez des gens très talentueux, comme Dave Rutter qui dirige aujourd'hui les jeux FIFA chez EA Sports. On a même embauché certains d'entre eux, quand ils ont fermé. Ce genre de jeux, c'est difficile à faire."

"Pour vous donner une idée, si nous effaçions nos disques durs et devions tout reprendre à zéro sans la moindre ligne de code, ça nous prendrait à peu près cinq ans de travail", nous dit Paul. "Et chez BGS, ils ont dû tout réécrire, les pauvres. Quel gâchis de talents !"

Pour illustrer les difficultés de développement des jeux de la série, Miles remet sa casquette de programmeur :

"L'IA de *Football Manager* est vraiment impressionnante," nous dit-il. "Quand la plupart des jeux ont 30 ou 40 NPC à gérer, on en a plus d'un demi-million. Dans le moteur de match de FM, l'IA de chaque joueur sur le terrain prend une décision tous les quarts de seconde. Autant vous dire que ça représente



► [PC] Les briefings d'avant-match n'ont été introduits qu'avec *Football Manager 2006* — sur ce point, Kevin Toms bat Sports Interactive à plates coutures.





FOOTBALL MANAGER 2014 PS VITA

On aurait pu penser que la puissance de la Vita aurait permis à Sports Interactive de livrer un Football Manager de haut vol... mais pas du tout. Si ce *Football Manager* sur Vita inclut tout ce qu'il faut, le jeu souffre d'une lenteur affligeante, et s'avère par là même bien moins sympathique que la mouture PSP.



FOOTBALL MANAGER MOBILE & TOUCH

MOBILE, PC, SWITCH

Sports Interactive propose aujourd'hui deux versions portables du jeu : si la version *Mobile* est simplifiée et rapide à jouer, *Football Manager Touch*, sur tablettes, PC et Nintendo Switch, offre une expérience plus complète pour les plus passionnés.



FOOTBALL MANAGER LIVE & ONLINE

2008 (LIVE) 2015 (ONLINE)

Sports Interactive a voulu lancer *Football Manager* en ligne dès 2008, avec *Football Manager Live*, qui a tenu trois ans. Le studio a également sorti *Football Manager Online* en Corée, en 2015... qui a hélas fermé à son tour très récemment.

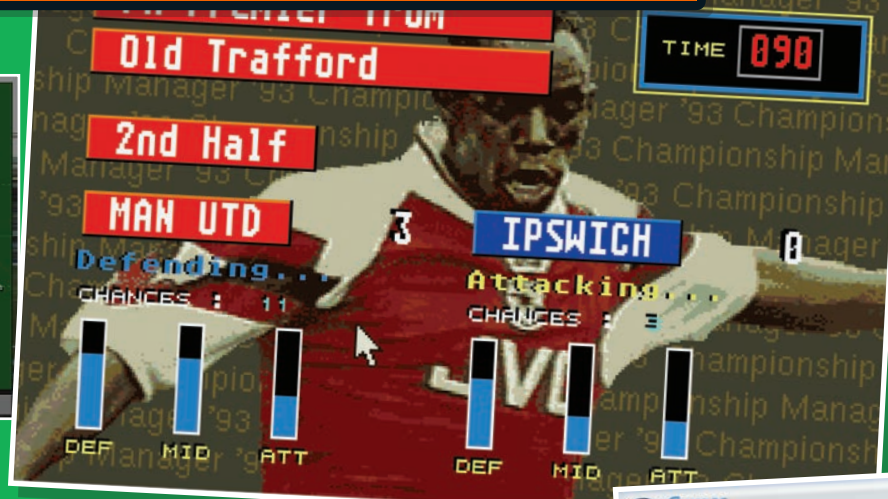


» [PC] Les passionnés peuvent passer des heures à peaufiner leurs tactiques de jeu, parfois de façon quasi obsessionnelle.

une sacrée masse de calculs. C'est quelque chose que nous sommes très fiers d'avoir réussi à bâtir, ces 25 dernières années."

La série *Football Manager* entre dans l'ère moderne et Sports Interactive fait de même : le studio s'étoffe et se professionnalise, et emploie aujourd'hui 110 personnes. Le facteur 'âge' se fait aussi sentir, parfois négativement (Paul nous confesse ne plus jouer à *Football Manager*, parce 'qu'il le connaît trop bien'), parfois de façon plus surprenante, comme pour Marc Duffy, engagé quand il avait 14 ans pour concevoir le premier site Internet de Sports Interactive, qui aujourd'hui emprunte des idées de design à son fils. "On est devenus comme ces vieilles stars du rock, qui ne jouent plus leurs anciens succès", s'amuse Miles.

Football Manager est entré dans la culture populaire, souvent cité autant dans les journaux sportifs que dans des thèses académiques, et ayant même eu droit à un documentaire en 2014. "Le jeu est devenu une référence culturelle", nous dit fièrement Ov. "Quand un journaliste cite *Football Manager* dans un article, tout le monde sait

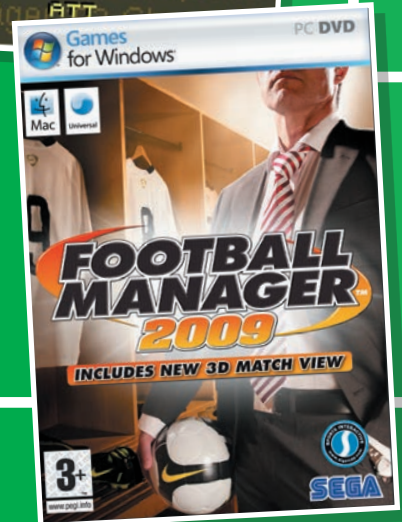


» [PC] Tout est fait pour accélérer un match avec le minimum d'efforts, généralement en réglant un truc avec la barre d'espace.

de quoi il parle. C'est très cool."

Et dire que tout cela est né dans le grenier de deux jeunes frères, qui ont grandi, mûri et se sont professionnalisés au fil du temps, parallèlement à leur création. "On voulait créer une expérience de jeu universelle, et on a donné naissance à un phénomène, sans jamais trahir notre vision", explique Paul.

Et maintenant ? Après 25 ans de *Championship* et *Football Manager*, plus connus et joués dans le monde entier que quiconque l'aurait imaginé, Miles et les frères Collyer rêvent-ils de se lancer un jour dans le vrai monde du football ? Miles nous affirme que non, arguant être accaparé par d'autres choses et prétendant qu'il serait sans doute trop rigide sur les tactiques de jeu. Paul se verrait bien impliqué, si un de ses enfants rejoignait une équipe de foot. Quant à Ov... "Pour rien au monde je ne voudrais devenir entraîneur de foot!", nous dit-il en riant. "J'aurais trop peur de contrarier les gens!" *



Roland On The Ropes

INDIANA RORO ET LES AVENTURIERS DU TEMPLE PERDU MAUDIT*

RÉTROVIRUS



» AMSTRAD CPC
» INDESCOMP » 1984

Pour pas mal de joueurs CPC 464 fans d'*Indiana Jones*, *Roland On The Ropes*, c'était un peu comme revivre *Les Aventuriers de l'Arche Perdue* dans sa chambrette. Roland, lui aussi, bravait les mille et un dangers de catacombes obscures pour y ramasser toutes sortes de colifichets précieux, et si les mécaniques de jeu sont très simples, elles s'avèrent redoutables d'efficacité : monter et descendre des cordes, sauter sur des ennemis, tirer sur des fantômes pour les garder à distance, économiser au maximum ses munitions limitées...

Dans son pays d'origine, l'Espagne, *Roland On the Ropes* s'appelait *Fred* et il a eu droit deux ans plus tard à une sorte de suite, *Sir Fred*, un jeu plus versé dans le médiéval que dans l'aventure à la *Indiana Jones*. Un petit jeu sympa, mais qui n'a pas la magie un brin désuète de son prédécesseur... *

* de la dernière croisade du crâne de cristal, évidemment.





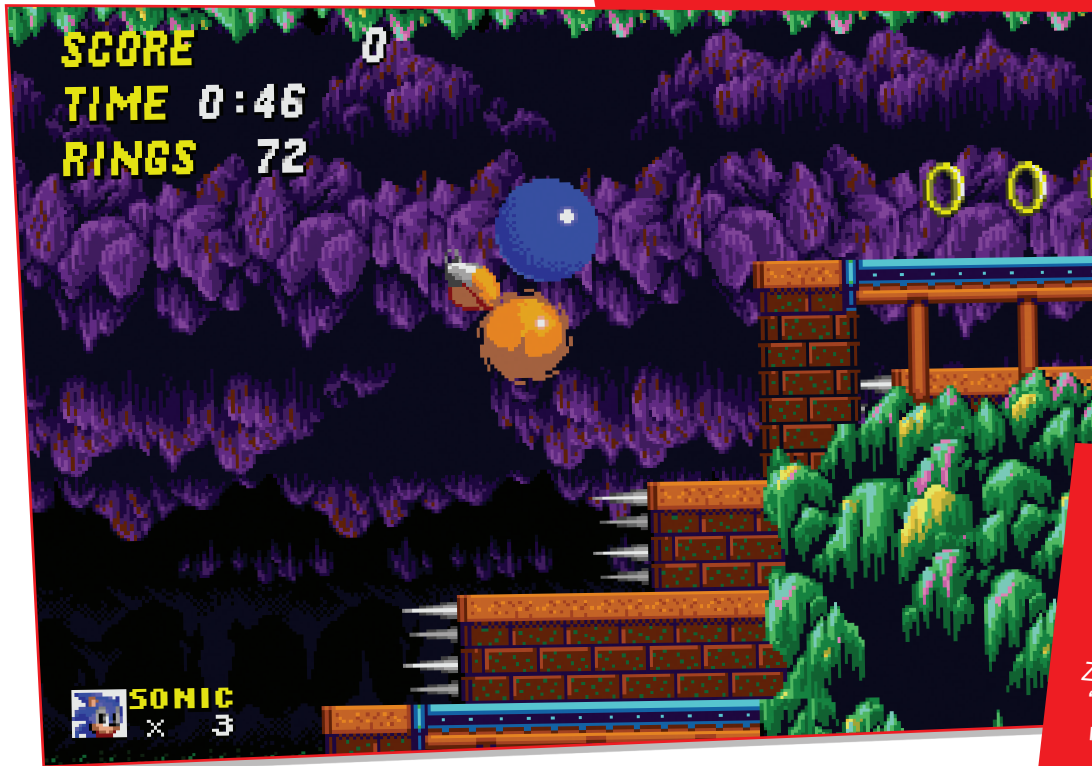
LE **MAKING** OF DE

SONIC THE HEDGEHOG 2



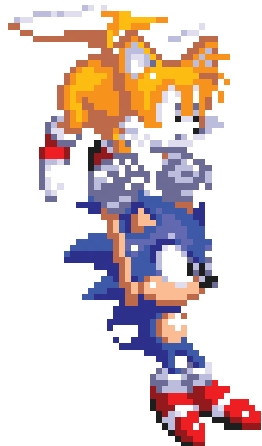
EN 1992, LE **SEGA TECHNICAL INSTITUTE** SE VOIT CONFIER LA MISSION DE CONCEVOIR UN NOUVEAU JEU SONIC, AVEC UN DÉLAI RACCOURCI ET UNE ÉQUIPE DIVISÉE PAR LA BARRIÈRE DE LA LANGUE... AUTANT DIRE QUE L'ACCOUCHEMENT FUT DIFFICILE!

» [Mega Drive] La *Mystic Cave Zone* est pleine de pièges cachés, comme ces plateformes hérissées qui sortent des murs.



SACHEZ ÇA

Un niveau de *Sonic 2* devait s'appeler la '*Genocide City Zone*', avant d'être rebaptisé '*Cyber City Zone*', pour faire moins peur aux mamans.



Un gros succès immédiat, ça peut autant être une bénédiction qu'une malédiction. En musique, au ciné et dans presque tous les médias de divertissement, il n'est jamais simple de succéder à un hit. *Sonic The Hedgehog* a propulsé Sega du rang d'acteur secondaire sur le marché de la console de salon à celui de challenger de poids pour le géant Nintendo. Autant dire qu'on imagine que l'éditeur était prêt à déplacer des montagnes pour concevoir une suite digne de ce nom à ce jeu-culte. Aussi peut-on s'étonner que Sega ait laissé s'en aller un des artisans du succès de *Sonic*...

"Pendant la première année du Sega Technical Institute, je passais mon temps à faire des allers-retours entre nos locaux de la Silicon Valley et le siège de Sega à Tokyo", nous explique Mark Cerny, alors programmeur sur *Sonic The Hedgehog 2*. "Pendant un de ces

voyages, j'ai appris que Yuji Naka, programmeur et force vive du premier *Sonic The Hedgehog*, avait quitté la société à la fin du développement. Ça m'a secoué : Naka-san était quelqu'un de brillant qui avait chapeauté toutes sortes de hits, dont des conversions de jeux d'arcade comme *Out Run* à des productions originales, dont *Phantasy Star*. C'était une vraie star de l'univers Sega, comme Yu Suzuki."

Mark regrette de voir un tel talent échapper à la société et cherche à le rengager. "Les raisons de son départ étaient simples : mal payé, trop de travail, manque de soutien et de reconnaissance de la hiérarchie. Le problème de la paye était simple : le salaire des employés du siège de Tokyo était basé sur l'ancienneté, sans royalties." Mark y voit donc une opportunité : "Je lui ai assuré que s'il venait à STI aux USA, il serait bien mieux payé. On n'a pas du tout parlé du prochain jeu, à ce moment, je lui ai juste dit que si cette suite était un hit, il aurait sa part du gâteau."

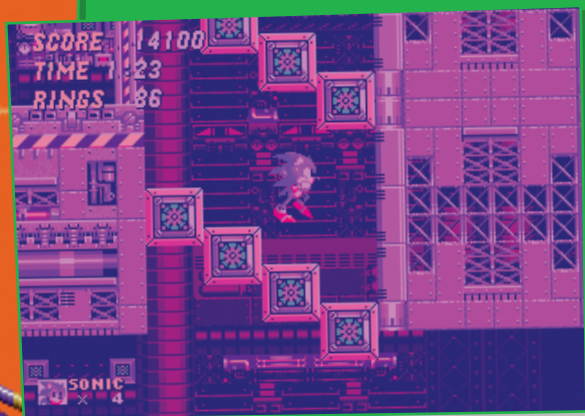
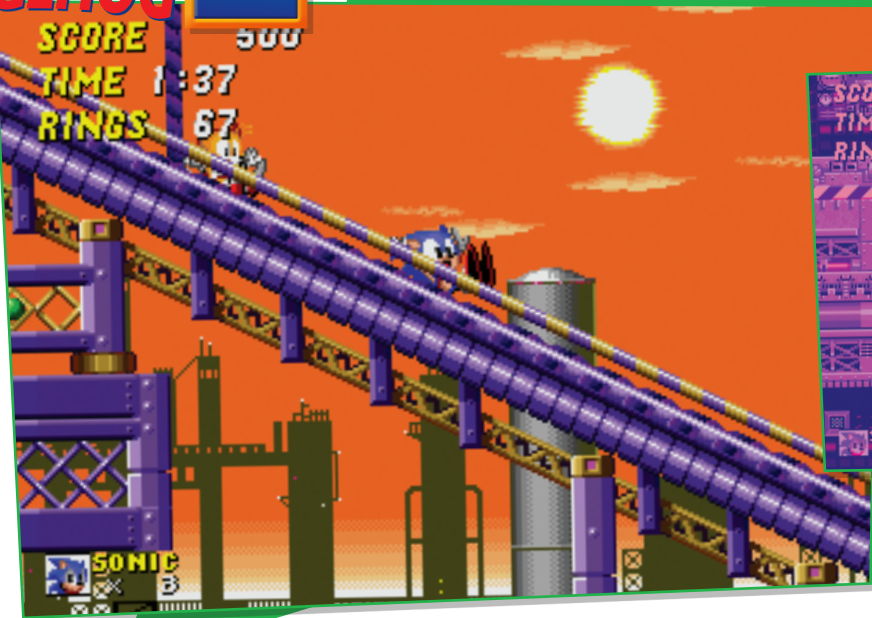
Cette promesse séduit Yuji Naka qui traverse le Pacifique pour rejoindre l'équipe de Mark. Il y retrouve Hirokazu Yasuhara, le *game designer* du premier *Sonic The Hedgehog*, qui lui aussi est parti du Japon pour entrer au Sega Technical Institute.

Avec deux éléments-clés du jeu original à bord, le travail sur la suite peut commencer. "Faire *Sonic 2* chez STI, c'était une évidence", continue Mark. "On l'a présenté en planifiant la sortie pour fin 1992, ce qui nous donnait presque un an pour le faire. Et un des chefs du marketing nous a répondu que ç'aurait été ►



» [Mega Drive] La séquence 'flipper' de la *Casino Night Zone* a inspiré le spin-off *Sonic Spinball*.

SONIC 2 THE HEDGEHOG



» [Mega Drive] La Chemical Plant Zone devait à l'origine se situer vers la fin du jeu – d'où sa difficulté sensible.

"AU DÉBUT, JE PENSAIS AVOIR DEUX ANS DEVANT MOI"

Hirokazu Yasuhara



► bien trop tôt."

Le problème est semble-t-il courant, comme nous l'explique Mark : "Les relations entre les développeurs et les commerciaux ne sont pas toujours faciles à comprendre. Par exemple, je me souviens que le même responsable marketing a imposé un planning des sorties qui ne laissait à certains titres que 5 mois de développement ! C'était totalement irréalisable, mais ça ne l'empêchait pas de critiquer le chef du studio et de l'accuser de ne pas être coopératif."

Cette étonnante décision a permis à l'équipe d'explorer d'autres concepts et à Yasuhara de rêver à de grandes choses pour le retour de Sonic. "Au début, j'ai commencé à travailler sur des concepts fondamentaux. Je pensais avoir deux ans devant moi", nous dit-il.

Il a dévoilé récemment certaines de ces idées, dont un scénario de voyage dans le temps où Robotnik aurait conquis le monde et où Sonic aurait dû revenir dans le passé pour l'en empêcher – un concept qui sera exploré plus tard dans *Sonic CD*, conçu par une tout autre équipe. "Mais une fois qu'on avait démarré le projet, on nous a imposé un nouveau délai", ajoute Yasuhara.

"Deux mois plus tard, on nous a finalement dit qu'on devrait en effet livrer *Sonic 2* pour Noël 1992," confirme Mark. "On n'a pas tellement perdu de temps, vu qu'on n'avait jusque-là fait qu'explorer d'autres concepts de jeu, mais ça voulait dire qu'on n'avait plus que 9 mois pour faire le jeu."

SACHEZ ÇA

La Mirage Saloon Zone de *Sonic Mania* s'inspire d'un décor de désert des premières images de *Sonic 2*.

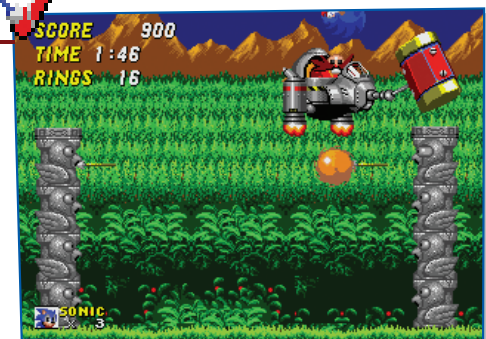
"C'était très excitant. Plus que ça, même", se souvient Craig Stitt, *level artist* sur *Sonic The Hedgehog 2*. "Curieusement, je ne crois pas que ça m'intimidait, de bosser sur un tel projet avec si peu de temps. J'étais sans doute naïf, mais j'avais aussi confiance en Mark Cerny. Et puis, on avait aussi Yasuhara et Naka."

L'équipe de développement est bien consciente de l'importance du projet. "Sega se battait contre Nintendo dans une guerre pour le marché de la console 16-bits, donc on savait que le public et les dirigeants de Sega attendaient beaucoup de nous", nous dit Yasuhara.

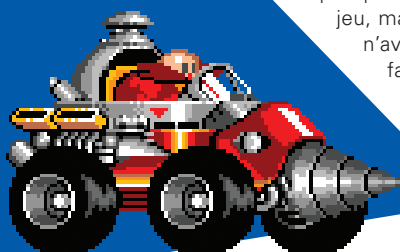
L'équipe de développement a quelques idées pour améliorer les mécaniques de jeu de l'original. Sonic doit être

encore plus rapide. Dans le premier jeu, sa vitesse de course était verrouillée bien en deçà de sa vitesse de pointe, libérée dans la suite. Et en parallèle, il se voit affublé d'une nouvelle aptitude. "Presque tout le monde, dans l'équipe, avait pensé que Sonic avait besoin d'un 'spin dash', après la sortie du premier jeu", nous dit Yasuhara. En se baissant et en appuyant sur le bouton de saut, le joueur fait tourner Sonic sur lui-même, sur place. Le mouvement peut être accéléré en appuyant de nouveau sur le bouton de saut. Et quand le bouton est relâché, Sonic fonce devant lui en boule, à toute vitesse, ce qui évite d'avoir à reculer pour prendre de l'élan et graver les pentes aiguës, comme dans le premier volet.

Le multijoueur est aussi un ajout de poids. Yasuhara nous assure que ce mode était prévu dès le départ : "Je voulais que Sonic ait un ami, et



» [Mega Drive] Les boss sont plus élaborés que dans le premier volet, mais ils sont rarement difficiles à battre.



ÇA CRUNCHE!

Grâce aux prototypes qui ont fuité de chez Sega au fil du temps, on sait exactement comment se sont déroulés les derniers jours de développement...

Mettez Sonic aux commandes, on fait pas dans le clonage animal!



18 SEPTEMBRE 1992, 14 H 26

- L'écran d'accueil du jeu est alors une illustration provisoire.
- Tous les niveaux sont implémentés et l'agencement du sol est terminé.
- Les graphismes des stages de l'Hidden Palace Zone et de la Wood Zone sont retirés.
- Sonic meurt s'il touche des pieux pendant les quelques secondes d'invincibilité post-dégâts.



Qu'est-ce qu'il fout là? C'est pas un hérisson bleu. Corrigez ça.

25 SEPTEMBRE 1992, 23 H 00

- De nouvelles séquences de démonstration sont enregistrées et ajoutées.
- La difficulté globale est relevée en convertissant beaucoup de vies supplémentaires en d'autres objets.
- Les flippers et des ennemis de la Casino Night Zone sont déplacés pour éviter des bugs qui font crasher le jeu.
- D'autres pieux sont ajoutés à l'Oil Ocean Zone pour obliger les joueurs à utiliser les canons.
- Des anneaux sont retirés de la Wing Fortress Zone pour augmenter la difficulté.
- Le point d'apparition du boss de la Death Egg Zone est déplacé à l'extrême droite du stage.
- Les couleurs de Super Sonic quand il est sous l'eau sont corrigées.
- Une routine est ajoutée pour que Super Sonic reprenne sa forme normale après avoir passé un panneau de fin de niveau.
- L'emplacement des objets du Special Stage 6 est modifié.
- Sonic et Tails doivent ramasser plus d'anneaux pour accéder aux Special Stages 3 à 7.
- La séquence de fin de Super Sonic est corrigée.

Le jeu est finalisé et envoyé en production.



C'est pas un peu injuste? Faites en sorte que ce soit plus facile.

21 SEPTEMBRE 1992, 10 H 06

- L'écran d'accueil final est ajouté.
- La difficulté de l'Emerald Hill Zone est réduite, avec plus d'anneaux et d'ennemis mobiles.
- La difficulté de l'Aquatic Ruin Zone est abaissée, avec plus d'anneaux et moins d'ennemis.
- Les machines à sous de la Casino Night Zone sont agrémentées de bonus/malus.
- Le placement des objets de la Mystic Cave Zone est légèrement modifié.
- L'arène du boss de l'Oil Ocean Zone est buggée (Sonic tombe tout droit dans le pétrole).
- La difficulté du boss de la Death Egg Zone est relevée.
- Les restes de graphismes et de code de l'Hidden Palace Zone sont effacés.
- Le réglage des pieux est corrigé.
- La séquence de transformation en Super Sonic est ajoutée.
- Les objets des Special Stages 1 à 5 et 7 sont remplacés.
- Une version de travail de la séquence de fin est ajoutée.

24 SEPTEMBRE 1992, 17 H 27

- Des pieux sont ajoutés sous le pétrole de l'Oil Ocean Zone pour corriger un bug qui faisait glisser Sonic.
- Des pieux sont ajoutés au-dessus des tunnels tournants de la Metropolis Zone pour corriger un bug où Sonic se coinçait dans les murs.
- Le bug de la cinématique de la Wing Fortress Zone est corrigé : Super Sonic ne se suicide plus.
- L'effet visuel indiquant l'invincibilité est remplacé par un autre.
- Une routine est ajoutée pour que quand Sonic et Tails passent le panneau de fin de niveau, leurs boucliers soient désactivés.
- Tails a sa propre icône 'continue'.
- La séquence de fin de Tails est ajoutée.
- Un nouveau bug vient corrompre les graphismes de la séquence de fin de Super Sonic.
- Les crédits de fin sont mis à jour.

29 SEPTEMBRE 1992, 9 H 33

- Le panneau de fin de la Casino Night Zone est rehaussé de quelques pixels.
- Le compteur glitche et ignore le plafond de 999 anneaux, à cause des moniteurs d'anneaux.
- Des bugs d'interaction avec des objets, quand le joueur est touché, sont corrigés.
- Un glitch graphique de la téléportation en mode deux joueurs est corrigé.
- L'orthographe du nom de Thomas Kalinske est corrigée dans les crédits de fin.

Le jeu est renvoyé en production (Révision 01)

22 SEPTEMBRE 1992, 16 H 47

- Le symbole de marque déposée est ajouté au titre de l'écran d'accueil.
- La configuration des plateformes et des colonnes mobiles de l'Aquatic Ruin Zone est modifiée.
- La configuration de l'Hill Top Zone est modifiée, avec des anneaux et des ennemis mobiles.
- La difficulté de la Wing Fortress Zone est réduite en ajoutant des anneaux et des objets mobiles.
- Le boss de la Wing Fortress Zone est modifié pour être moins puissant (le laser ne détruit plus les plateformes).
- La séquence de transformation en Super Sonic est modifiée pour correspondre aux Chaos Emeralds.
- Sonic et Tails ont besoin de moins d'anneaux pour accéder aux Special Stages 2, 4 et 5.
- Les couleurs des Special Stages sont modifiées.
- Les crédits de fin sont ajoutés.

24 SEPTEMBRE 1992, 7 H 25

- L'écran d'accueil final est ajouté au jeu.
- Des pieux sont ajoutés dans l'Oil Ocean Zone pour pousser les joueurs à utiliser les canons.
- L'arène du boss de l'Oil Ocean Zone est corrigée.
- La difficulté de la Metropolis Zone est réduite en ajoutant des points de passage.
- La Metropolis Zone mène à la Sky Chase Zone après l'acte 3, au lieu de l'acte 2.
- Sonic est désormais aux commandes du biplan de la Sky Chase Zone si le joueur dirige Tails.
- Les données de la Death Egg Zone sont désormais correctement effacées, ce qui permet de corriger un bug pénible de mort instantanée.
- Les visuels de fin de niveau ne confondent plus Tails et Sonic.
- Les visuels de fin de jeu pour Super Sonic sont implémentés.

Qui a niqué la scène de fin? Remettez Sonic au milieu!

SONIC 2 THE HEDGEHOG



QUI C'EST QUE REVOILÀ ?

Il n'y a pas que sur Mega Drive qu'on peut jouer à Sonic 2...

Comme les autres jeux *Sonic* de la première heure, *Sonic 2* a été recyclé dans trop de compilations et autres machins pour qu'on en fasse le compte. Cependant, certaines conversions mitonnées avec amour méritent tout particulièrement qu'on s'y intéresse de près, voire qu'on les préfère à l'original. Il y a tout d'abord *Sonic Jam*, la compilation *Sonic* de la Saturn qui rassemble les quatre volets Mega Drive. On peut non seulement jouer à la version lockée *Sonic 2 & Knuckles*, mais aussi choisir entre trois modes de difficulté. Des modes *Time Trial* et *Chaos Emerald* ont aussi été ajoutés.

La version iOS et Android de *Sonic 2* sortie en 2013 a été entièrement programmée de zéro par Christian Whitehead et Simon Thomley. Le jeu exploite les écrans larges et Knuckles est inclus par défaut. Il faut aussi souligner la présence d'un niveau caché supplémentaire, une version finalisée de l'*Hidden Palace zone*, avec de nouveaux graphismes, de nouvelles attaques pour les ennemis et un boss original qui s'impose comme l'un des meilleurs du jeu.

Enfin, M2 a sorti *3D Sonic The Hedgehog 2* en 2014, sur la 3DS de Nintendo. Cette version émulée intègre un mode *Ring Saver*, qui donne au joueur 10 anneaux en rab' et lui laisse la moitié de ses anneaux quand il se fait toucher. En outre, un mode *Super Sonic* à débloquent permet de passer outre les *Special Stages*. Et n'oublions pas la 3D stéréoscopique qui donne aux décors une profondeur inégalée.



SACHEZ ÇA

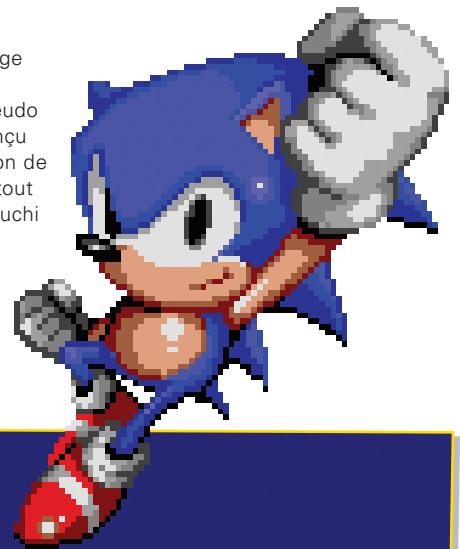
L'écran d'accueil qu'on peut voir dans le manuel de *Sonic 2* est celui des prototypes, pas de la version finale du jeu.

► implicitement, j'ai imaginé que *Sonic 2* aurait deux personnages, pour que les joueurs, frères et sœurs, amis, parents, puissent jouer en même temps."

Ce second larron prendra la forme de Miles 'Tails' Prower, un petit renard. En solo, Tails est contrôlé par l'ordinateur, suivant une routine qui se calque sur les actions de Sonic et le rattrape s'il se fait larguer. Et un deuxième joueur peut attraper un pad à tout moment pour prendre le contrôle de Tails.

Mais Tails n'est pas là que pour le coopératif : "Naka-san est un vrai magicien de la technique. Il avait créé un mode course en écran partagé qui tournait magnifiquement", se souvient Mark. Ce mode exploite le mode entrelacé de la Mega Drive pour afficher une zone de jeu réduite, mais détaillée, pour les deux joueurs afin qu'ils s'affrontent au sein d'une sélection de stages où le gagnant est désigné selon ses performances dans trois disciplines (chrono, nombre d'anneaux ramassés, nombre de boîtes à objets cassées).

"On savait qu'il nous fallait aussi un stage bonus spectaculaire, et donc on a fini par imaginer cette course en half-pipe, en pseudo 3D", explique Mark. "Tim Skelly, qui a conçu les rendus 3D qui donnent cette impression de montagnes russes, y est pour beaucoup, tout comme les graphismes de Yasushi Yamaguchi et le *stage design* de Yutaka Sugano, le réalisateur de *Shinobi*. "Visuellement, c'était génial, mais je ne peux pas m'empêcher de penser qu'on aurait pu faire mieux en termes de gameplay", nous avoue Mark.



» [Mega Drive] Après les loopings impressionnants du premier jeu, Sega met la barre encore plus haut avec les parcours en vrille.

**“ON A EU
QUELQUES BONS
MOMENTS ET
BEAUCOUP DE
MOMENTS PAS SI
BONS QUE ÇA”**

Craig Stitt

La récompense pour ceux qui réussissent à terminer tous les *Special Stages* est des plus mémorables : avec les sept *Chaos Emeralds* et 50 anneaux, Sonic peut se transformer en Super Sonic, une version dorée du hérisson bleu à la fois invincible et doté d'une super-vitesse constante, mais qui perd un anneau par seconde.

Sonic 2 doit également être plus grand que son prédécesseur. Heureusement, l'équipe a le feu vert pour faire le jeu sur une cartouche de 8 Mo, soit deux fois plus de place que pour le premier jeu. *Sonic 2* n'est pas beaucoup plus long que le précédent, mais il profite de ce gain de place pour apporter plus de variété dans les décors, les animations, les ennemis et la musique.

Cette dernière est signée Masato Nakamura, compositeur de la musique du premier *Sonic* et bassiste d'un groupe japonais célèbre, *Dreams Come True*. Les musiques de *Sonic 2* ont été composées en même temps que l'album *The Swinging Star*, un best-seller au Japon. La musique de fin de *Sonic 2* et la chanson *Sweet Sweet Sweet* partagent d'ailleurs la même mélodie...

Sonic 2 compte presque deux fois plus de morceaux que son prédécesseur, basés sur l'intrigue du voyage dans le temps, abandonné en route. On comprend ainsi mieux les sonorités 'préhistoriques' et les ennemis de la *Hill Top Zone* ou l'ambiance futuriste de la *Chemical Plant Zone* dans ce contexte. La *Casino Night Zone* est aussi un niveau futuriste, qui se caractérise par ses machines à sous et ses mécaniques de flipper.



» [Mega Drive] Le *Special Stage* en half-pipe est devenu une séquence récurrente de la série des *Sonic*.

» [Mega Drive] Les boîtes fournissent des objets aléatoires en multi – parfois même des malus.



**SACHEZ
ÇA**

Les cheat codes de *Sonic 2* sont des dates : celui de sélection du niveau, c'est l'anniversaire de Yuji Naka, et la date de sortie de *Sonic 2* active le mode debug.



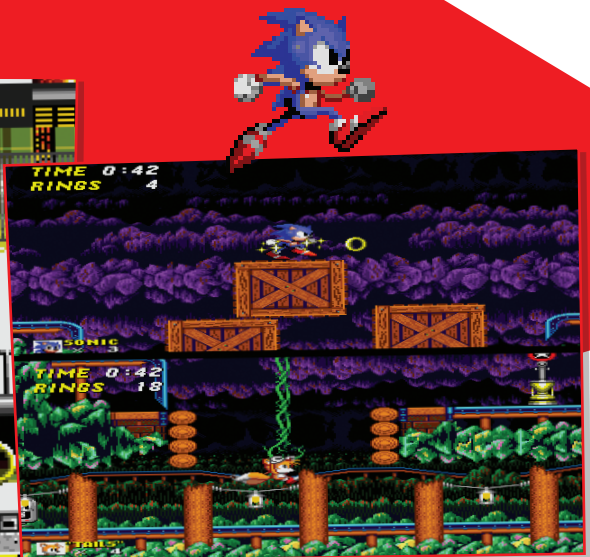
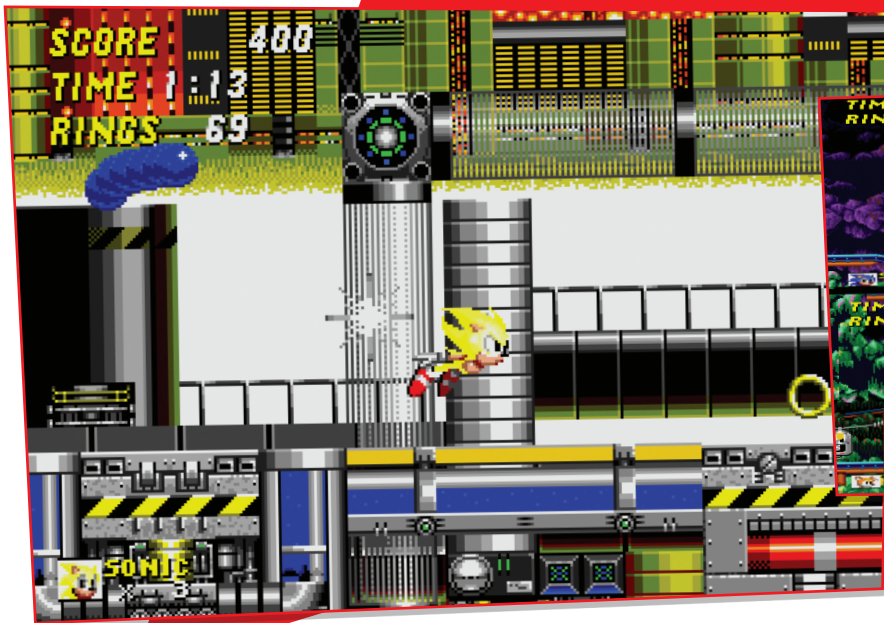
“La quintessence de *Sonic*, c'est la vitesse”, rappelle Yasuhara. “Les ressorts du premier jeu s'inspiraient déjà des bumpers des flippers.”

Le gameplay change également dans la *Sky Chase Zone*, où Sonic chevauche les ailes d'un biplan à la poursuite de la forteresse volante de Robotnik. “Je crois me souvenir que l'idée m'a été soufflée par la série animée *Conan, le fils du futur*, d'Hayao Miyazaki”, nous dit Yasuhara.

Tout le contenu supplémentaire de *Sonic 2* nécessite évidemment une équipe plus étoffée que celle du premier jeu. “Au départ, une douzaine de membres de l'équipe de développement de Tokyo devait former l'épine dorsale de l'organisation de STI, mais au siège de Sega, ils se sont plantés pour les demandes d'immigration et tous les visas ont été refusés”, se souvient Mark. “Sega avait demandé des visas O-1, pour des ‘individus nationalement ou internationalement reconnus pour leurs compétences extraordinaires’. Naka-san a eu son visa O-1, mais pas le jeune graphiste de 23 ans qu'ils voulaient envoyer. Sega a même été blacklistée quelque temps à l'ambassade américaine de Tokyo, après ça !”

Le studio est donc en majorité composé de membres américains avant le développement de *Sonic 2*. “Ça allait pour des projets comme *Dick Tracy* ou *Kid Chameleon*, mais ça devenait compliqué pour des jeux de la qualité d'un *Sonic 2*,” explique Mark. “La barrière de la langue et les différences culturelles compliquaient les choses. Les équipes américaines et japonaises communiquaient peu. La relation mentor/disciple que j'aurais voulu voir se former entre les vétérans japonais et les jeunes employés américains ne s'est jamais concrétisée...”

SONIC 2 THE HEDGEHOG



» [Mega Drive] Il est tout aussi important de ramasser des anneaux que de finir premier.

“CERTAINS GRAPHISTES ONT DÉCOUVERT AVEC COLÈRE QUE LES NIVEAUX QU’ILS AVAIENT CONÇUS ÉTAIENT PASSÉS À LA TRAPPE”

Craig Stitt

► “Honnêtement, on a eu quelques bons moments et beaucoup de moments pas si bons que ça”, nous raconte Craig. “Il n’y avait pas tellement d’échanges, la plupart du temps. Yasuhara était quelqu’un d’agréable, qui n’a jamais regardé les Américains de l’équipe de haut. En revanche, Naka était une vraie plaie arrogante qui n’aimait pas bosser avec les Américains.”

“Le plus difficile, ça a été d’unifier le style artistique”, raconte Yasuhara. “Yasushi Yamaguchi, le directeur artistique, surveillait le travail sur les ennemis et les stages des autres artistes tout en dessinant ses propres niveaux, ses ennemis et ses animations. Jina Ishiwatari, qui avait travaillé sur le premier jeu, l’a pas mal aidé, mais Yasushi était tout de même débordé.”

“C’est vrai, c’était compliqué d’harmoniser les graphismes des américains et ceux de Yamaguchi”, confirme Craig. “Les créations de Yamaguchi étaient non seulement superbes, mais c’était une vraie machine. Il travaillait des heures et des heures, et revenait peaufiner et perfectionner ses niveaux encore et encore. Je crois me souvenir que la *Chemical Plant Zone* est celle qui a le plus été modifiée. Du jour au lendemain, ça changeait complètement, et c’était à chaque fois de plus en plus beau. Mon travail a eu droit au

même sort. En plus de la célèbre *Hidden Palace Zone*, j’ai aussi fait l’*Oil Ocean Zone*. Et si je me souviens bien, Yamaguchi a repris ce que j’avais fait et complètement retravaillé le paysage d’arrière-plan. C’est un peu vexant, mais c’était une bonne chose – je n’étais pas très content de ce que j’avais fait, avant. Pareil pour *Hidden Palace*. J’aime toujours autant les graphismes de premier plan, qui à mon avis s’accordent parfaitement avec l’univers de *Sonic*. Mais l’arrière-plan... Ça ne m’a jamais vraiment plu. J’espérais que Yamaguchi puisse le retravailler, mais ça ne s’est jamais fait...”

Bien que l’*Hidden Palace Zone* ait été un des premiers niveaux implémentés dans *Sonic 2*, ce niveau a finalement été écarté, faute de temps. C’est d’ailleurs un des aspects les plus caractéristiques de *Sonic 2* : malgré le temps de développement réduit, une énorme quantité de contenu créé pour le jeu ne se retrouve pas dans la version finale.

“On a jeté ou mis de côté beaucoup de graphismes, sur *Sonic 2*, bien plus que sur tous les autres jeux sur lesquels j’ai travaillé. Du moins, ceux qui ont été mis en vente”, nous dit Craig. “Je me souviens de la colère de certains graphistes, quand ils ont découvert que les niveaux qu’ils avaient conçus étaient passés à la trappe. J’étais de ceux-là, quand j’ai vu qu’*Hidden Palace* avait été coupée... enfin, plus ou moins.”

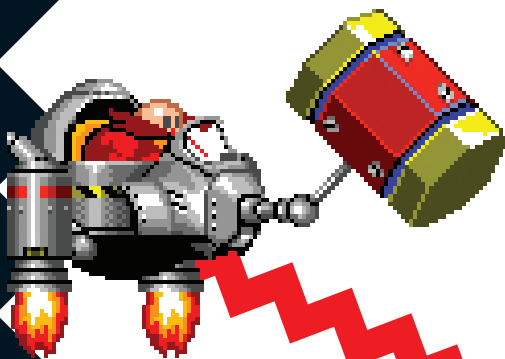
En fait, la grande partie des coupes concerne le travail de l’équipe américaine. “Je fais partie des rares artistes américains dont un stage apparaît dans *Sonic 2*”, nous dit Craig avant d’ajouter : “En fait, je me demande même si je ne suis pas le seul...”

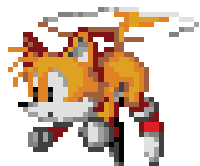
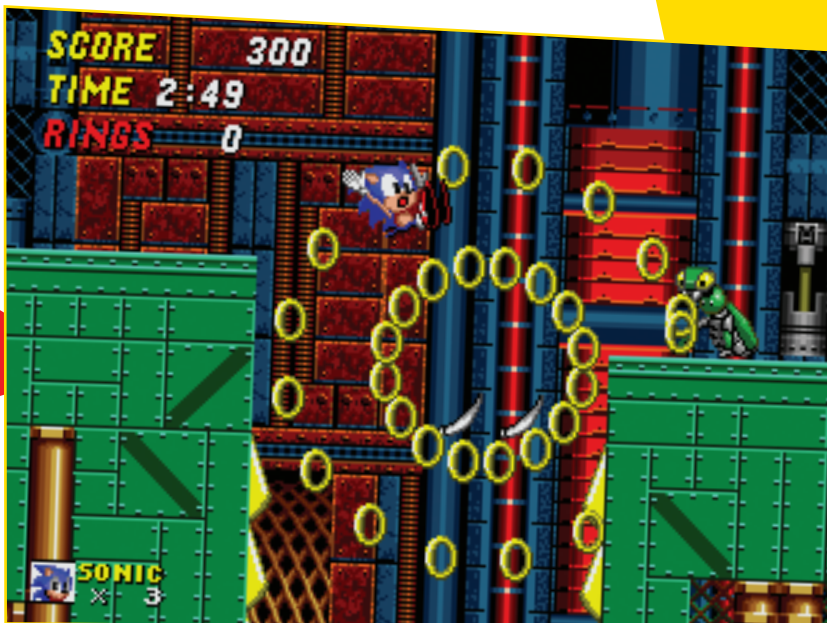
D’après Yasuhara, le manque de temps est la principale raison pour laquelle tout n’a pas pu être implémenté : “Pendant le développement, on n’avait pas le temps de se reposer. J’étais totalement plongé dans le monde de *Sonic 2*. J’ai volontairement décidé de couper certaines choses, mais généralement, c’était parce qu’on manquait de temps.”

Quand nous lui demandons quelles idées il

SACHEZ ÇA

À cause d’anneaux mal placés, il est impossible de faire un *Perfect Bonus* dans le deuxième acte de l’*Aquatic Ruin Zone*, de la *Casino Night Zone*, de la *Mystic Cave Zone*, de l’*Oil Ocean Zone* et de la *Metropolis Zone*.





aurait aimé garder, il nous répond : "Toutes. Si c'était possible, j'aimerais faire ma propre version de *Sonic 2*."

Le développement se poursuit à un rythme effréné jusqu'à la date de rendu. Les bugs sont corrigés ci et là, la présentation soignée et la difficulté ajustée. *Sonic 2* n'a été jouable du début à la fin que seulement 48 heures avant que la première *build retail* ne soit envoyée en production. Mais les soucis encore présents sur cette version ont fait qu'elle n'a servi que pour les toutes premières cartouches, une révision l'ayant suivie quelques jours plus tard.

Sega a mis les petits plats dans les grands pour la sortie de *Sonic 2*. La machine commerciale s'est mise en branle dès le début de l'année 1992, avec quelques faux *screenshots* montés avec des éléments graphiques déjà produits. Pendant l'été, une version prototype spéciale a été confiée à Nickelodeon pour une émission de télé américaine, où la star invitée (une jeune actrice d'une sitcom inédite en France) joue comme un pied. Toutes sortes d'objets promotionnels sont envoyés aux boutiques, dont des ardoises effaçables pour compter les jours avant la sortie et des T-shirts comme cadeaux de précommande. Une étiquette holographique a même été envisagée pour la cartouche, mais l'idée a fait long feu pour de simples questions de coût de production.

Le lancement quasi-simultané du ▶



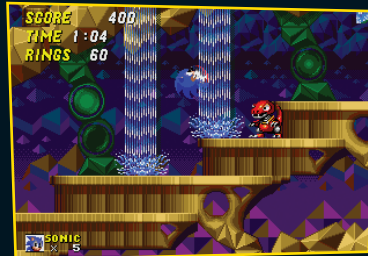
» [Mega Drive] L'assaut sur la *Wing Fortress Zone* décoiffe, avec un vent à décorner un hérisson.

LAISSÉS POUR COMPTE

La création de *Sonic 2* a généré un grand nombre d'ennemis, de stages et d'animations qui n'ont pas été retenus dans la version finale. Petit florilège...

L'HIDDEN PALACE ZONE

□ Ce niveau devait jouer un rôle central dans le scénario d'origine et fut un des premiers à être implémentés. Rien n'a été ajouté à la version *in-game* après l'été 1992.

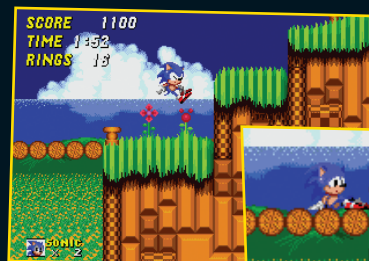
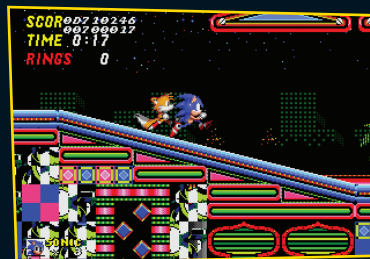


LA WOOD ZONE

□ A priori, ce niveau a été abandonné assez tôt : on ne le voit que dans une seule *build* de travail, sans ennemis ni système de collision bien réglé.

LA CASINO NIGHT ZONE

□ Le stage-flipper était très différent, au début, avec des néons partout et des jeux de cartes. Il a été totalement refait.



AÏE, BOBO

□ Dans les premières *builds* de *Sonic 2* qui ont fuit, le hérisson bleu pouvait se blesser s'il trébuchait à grande vitesse. Ça aurait clairement freiné le rythme de jeu.

ÉCRAN D'ACCUEIL

□ Le premier écran d'accueil de *Sonic 2* ressemblait à celui du premier jeu, avec l'arrière-plan du premier niveau qui scrolle au fond. On retrouve ce logo dans les versions 8-bits du jeu.



... ET DES SPRITES

□ Plein d'ennemis et d'objets n'ont pas non plus été utilisés.



SONIC 2 THE HEDGEHOG

DES QUEUES ET DES POILS

L'ami à fourrure de Sonic a lui aussi eu droit à ses heures de gloire.

Le compagnon de jeu en duo qu'a imaginé Yasushi Yamaguchi est vite devenu un personnage emblématique de la franchise *Sonic*. Le jeune Miles Prower, moqué par ses pairs à cause de la queue double dont il est affublé (et que certains à l'esprit mal placé lui envient) décide de suivre Sonic partout pour apprendre à devenir aussi cool que son héros bleu. Cet inconscient de Sonic n'y voit pas d'inconvénient, malgré le danger qui lorgne à chaque coin de niveau. Bref.

En 25 ans, Tails est devenu l'expert en gadget intello de la ribambelle de personnages de la saga *Sonic*. Il peut voler en faisant tourner ses deux queues à toute vitesse comme un hélicoptère (ce que certains à l'esprit mal placé lui envient). Si cette capacité est visible dans *Sonic 2* quand Tails essaye de rattraper Sonic, les joueurs ne peuvent pas encore s'en servir – ça viendra dans d'autres jeux.

Même s'il est un peu agaçant (surtout quand il perd des anneaux dans un *Special Stage*), Tails s'est si bien fait sa place dans l'univers Sonic qu'il est présent dans bien plus de *spin-offs* que tout autre personnage secondaire de la franchise.

TAILS AND THE MUSIC MAKER

SEGA PICO

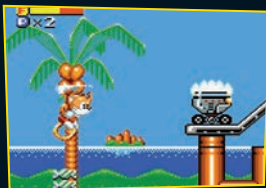
Le premier rôle principal que décroche Tails, c'est dans un vieux logiciel éducatif sur la console de Sega que tout le monde a tendance à oublier. Les enfants pouvaient y apprendre les rudiments de la musique et les instruments, avec un peu de plateforme et de jeu de flipper au milieu, histoire de rester dans le thème.



TAILS' SKY PATROL

GAME GEAR

Ce shoot-'em-up à l'origine exclusif au Japon est depuis paru dans diverses compilations. Tails doit y vaincre l'infâme Witchcart, qui a magiquement transformé ses amis en cristaux. Ne vous laissez pas bernier par les graphismes tout mignons : c'est un jeu ardu qui fait baver de frustration...



TAILS ADVENTURES

GAME GEAR

Sans doute le meilleur titre de la carrière solo de Tails. Ce titre met plus l'accent sur la réflexion que sur la vitesse, en comparaison aux autres jeux de plateforme *Sonic*. On attaque avec des bombes et on doit utiliser toutes sortes de gadgets pour terminer les niveaux et vaincre l'armée de l'Empire Kukku. Oui, c'est un très joli nom.



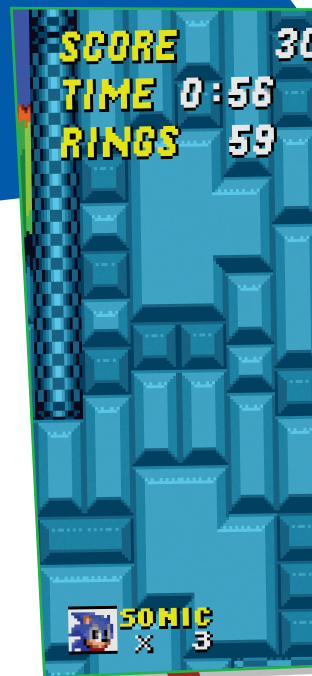
“ PARFOIS, J'AVAIS L'IMPRESSION QUE SONIC ÉTAIT VIVANT ”

Hirokazu Yasuhara

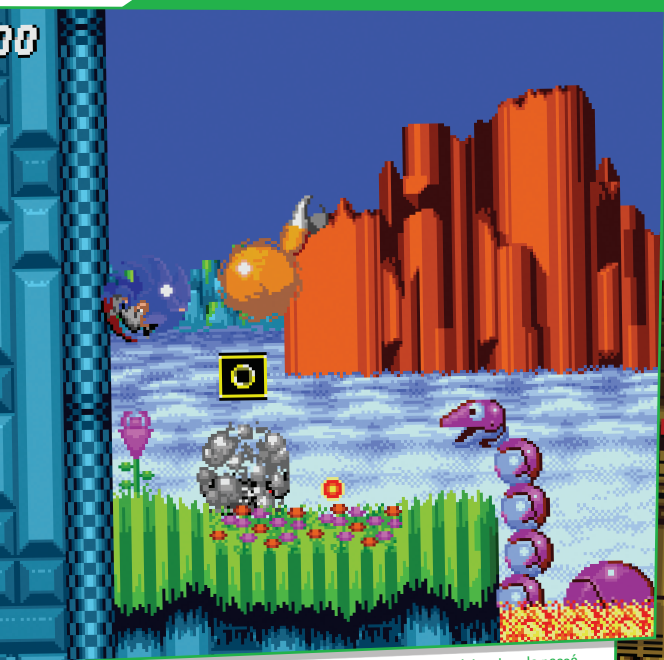
► jeu dans le monde entier n'est pas une pratique courante à l'époque. Il a fallu déployer une logistique d'ampleur et acheminer les cartouches aux distributeurs par avion – Sega of America a même produit avec Emery Worldwide des autocollants pour commémorer ces expéditions (nom de code : *'The Great Sonic 2 Shipment'*). Le jeu sort le 21 novembre au Japon et le 24 novembre en Europe et aux États-Unis, une date très opportune, juste avant Thanksgiving et les fêtes de Noël.

Si le jeu est bien accueilli par la critique, certains en soulignent la difficulté assez corsée, mais cela n'empêche pas les joueurs de se ruier dessus en masse. Plus de 6 millions d'exemplaires sont ainsi écoulés, et *Sonic 2* devient la deuxième plus grosse vente sur Mega Drive, juste derrière son prédécesseur, le premier *Sonic*. Évidemment, un troisième volet est rapidement mis en chantier, cette fois sans mélanger les équipes américaines et japonaises.

“Si de mon côté, j'ai eu globalement l'impression qu'on a bien travaillé ensemble – et pas seulement parce que ce que j'avais fait n'avait pas été complètement sabré –, il était clair que Naka ne partageait pas ce point de vue”, explique Craig. “On m'a dit un jour que je



» [Mega Drive] Dans la Sky Chase Zone, Sonic et Tails rejoignent l'énorme forteresse volante de Robotnik en biplan.



» [Mega Drive] La Hill Top Zone se situait à l'origine dans le passé, d'où cette créature aux faux airs de dinosaure.

serais directeur artistique sur *Sonic 3*, et vous imaginez combien j'étais emballé, mais Naka a refusé de faire *Sonic 3* si son équipe n'était pas 100 % japonaise. Et pas seulement ça : il voulait aussi des locaux séparés pour son équipe, fermés par des serrures magnétiques afin que personne d'autre ne puisse entrer."

Craig et les autres membres américains de l'équipe travailleront donc sur un autre projet, en l'occurrence *Sonic Spinball*. Mark était alors déjà parti de Sega, mais il a entendu parler de cette scission entre les équipes japonaises et américaines du Sega Technical Institute : "C'est ma faute, tout ça. C'était à moi d'encourager cette relation, et je regrette de ne pas avoir dédié plus de temps et d'énergie à combler ce fossé culturel", nous dit-il.

"C'était une bonne idée, d'essayer de rassembler une équipe multiculturelle, mais pas sur un projet avec un délai si réduit", nous dit Yasuhara, qui est resté pour travailler sur *Sonic 3* et a ensuite poursuivi la plus grande partie de sa carrière aux États-Unis.

Malgré la discorde, il est indéniable que l'équipe a fait du bon boulot : *Sonic 2* s'est massivement vendu et est aujourd'hui considéré comme un grand classique.

"C'est flatteur, bien sûr, mais je ne saurais pas expliquer un tel succès", nous dit Mark. "Les suites de *Crash Bandicoot* ou d'*Uncharted*, par exemple, sont meilleures que les premiers volets. C'est comme des crises d'adolescence : on fait des erreurs, et on apprend à les corriger



» [Mega Drive] Tails a un léger handicap de vitesse sur Sonic dans le mode course en écran partagé.

LE MAKING OF DE SONIC THE HEDGEHOG 2

» [Mega Drive] Avant de se mesurer au boss final, Sonic doit affronter son double robotique.



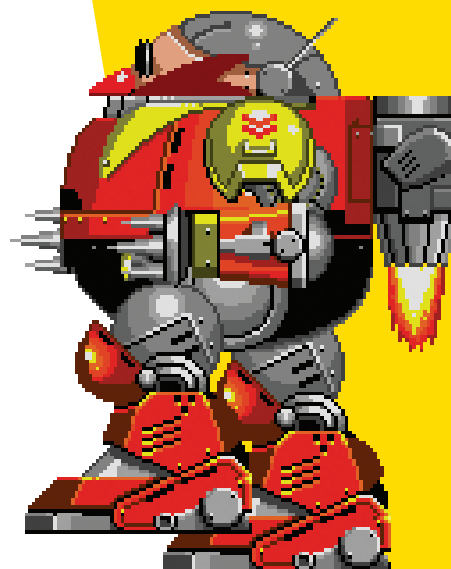
SACHEZ ÇA

On peut repérer le nom japonais du Dr Robotnik, 'Eggman', peint sur le flanc de la forteresse volante de la Wing Fortress Zone.

ensuite. Mais *Sonic The Hedgehog* n'était pas comme ça. C'était tout simplement magique. Je me rappelle de la première fois où j'y ai joué. C'était nouveau, fun et beau à la fois. Mon moment préféré, c'était celui de la montée des eaux, un mélange presque parfait de technologie, d'art et d'animation. J'imagine que tout le monde ne partage pas mon avis, mais pour autant, *Sonic* reste un très bon jeu et je suis reconnaissant d'avoir pu participer à sa création."

"Souvent, le deuxième jeu est meilleur que le premier", nous dit à son tour Craig. "Quelles que soient les qualités de l'original, sa suite est un peu (voire beaucoup) mieux. Je crois que c'est parce que le second jeu est en fait celui que les développeurs voulaient dès le départ, sans avoir eu le temps ou les ressources pour le faire. Par exemple, la plupart des trucs cool qu'on a mis dans *Spyro 2*, on voulait les inclure dans le premier *Spyro The Dragon*. Comme le *spin dash* de Sonic, toutes les petites choses qu'on ajoute dans le deuxième jeu améliorent le gameplay. Et puis, l'esthétique du jeu est généralement mieux établie, aussi."

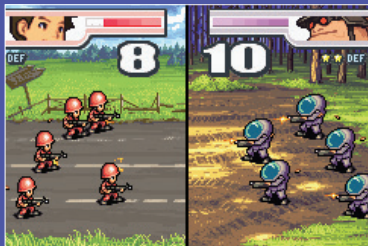
Mais pour Yasuhara, la popularité du jeu fait ressurgir des souvenirs... surréalistes : "Parfois, j'avais l'impression que Sonic était vivant. Je ressentais le besoin de lui offrir plus de niveaux de jeu et plus de trucs en tout genre pour qu'il ne s'ennuie pas. J'imagine que c'était la faute au manque de sommeil, mais je pense que parfois, ce genre de 'magie' se dégage des personnages. Et je suis sûr que Sonic était content de jouer à *Sonic 2*." En effet, il a quand même dû bien morfler, pendant le développement, Yasuhara... ★



LE JEU QUI VA BIEN

Advance Wars 2 : Black Hole Rising

À première vue, la stratégie au tour par tour n'est pas le genre de jeu le plus adapté au jeu nomade, mais Intelligent System l'a remarquablement accommodé à ce support avec son approche très intuitive : on agit vite, et on peut sauvegarder à tout moment. Ceci dit, ce n'est pas forcément un jeu à emporter dans les transports en commun, mais plutôt un de ces titres à savourer au calme chez soi, histoire de finir une dernière mission, bien lové dans son lit et de se rendre compte qu'il est déjà 3 heures du matin et que merde, faut aller bosser demain. Les deux *Advance Wars* sur Game Boy Advance sont excellents, mais on a une petite préférence pour ce second volet, plus consistant et globalement mieux léché.



En résumé

□ Pour compenser la faible luminosité de l'écran, les palettes de couleurs de plusieurs conversions SNES, dont *Super Mario World* et *Donkey Kong Country*, ont été éclaircies.

PROCESSEUR : ARM7 32-BITS (CADENCÉ À 16.8 MHZ)

RAM : 256 KO DE MÉMOIRE PRINCIPALE, 96+32 KO DE MÉMOIRE GRAPHIQUE

GRAPHISME : RÉOLUTION DE 240X160, JUSQU'À 512 COULEURS, SUR UNE PALETTE DE 32.768, 128 SPRITES PAR FRAME, SCALING ET EFFETS DE ROTATION HARDWARE

AUDIO : 2 DAC 8-BITS, 2 CANAUX SIGNAL CARRÉ, 1 CANAL WAVE, 1X CANAL BRUIT BLANC

SUPPORT : CARTOUCHE ROM (JUSQU'À 256 MO)

ALIMENTATION : 2 PILES AA (ENV. 15 HEURES D'AUTONOMIE)

Game Boy Advance

» CONSTRUCTEUR : Nintendo » ANNÉE : 2001

Les joueurs du monde entier attendaient depuis longtemps la Game Boy Advance de Nintendo. Cela faisait des années qu'ils espéraient une console portable plus puissante, nourrie par l'espoir et des rumeurs persistantes, un peu frustrés par la Game Boy Color de 1998, une mise à jour timide de la bonne vieille Game Boy 8-bits. Mais quand la GBA est dévoilée, les fans découvrent une bête de course 2D dotée de graphismes à la SNES (et de quelques portages SNES, d'ailleurs) et de quelques capacités 3D rudimentaires. Cerise sur le gâteau, la console est rétrocompatible avec les anciens jeux GB.

La Game Boy Color est également une vraie révolution esthétique pour la marque. La bonne vieille orientation verticale s'efface en faveur d'une configuration plus confortable, avec le pad directionnel et les boutons de part et d'autre de l'écran, plus des gâchettes. Le seul véritable défaut de la console, qui permet notamment à 4 joueurs de s'affronter en link avec une seule cartouche, c'est son écran sans rétroéclairage, trop sombre, qui a fait le bonheur de fabricants de périphériques, avant que la Gameboy Advance SP vienne corriger le souci avec un joli écran bien lumineux. ✨

À L'AFFICHE

LE JEU VIDÉO FAIT SON CINÉMA



Le premier film d'Oliver Stone sur le Vietnam a donné lieu à un monument du jeu signé Ocean Software. On remonte au front !

Oliver Stone était soldat pendant la guerre du Vietnam et il a écrit le scénario de *Platoon* en se basant sur sa propre expérience. Le casting du film a subi un entraînement drastique aux Philippines, avant le tournage, et a dû entre autres creuser des tranchées, faire des patrouilles dans la jungle

et simuler des combats. Le film suit un jeune volontaire, Chris Taylor (incarné par Charlie Sheen), qui croise des sacs mortuaires en arrivant en zone de guerre. Le conflit qui oppose les sergents Elias et Barnes éclate, tandis que Taylor s'interroge sur la moralité de ses frères d'armes. Les spectateurs et la critique ont loué le message pacifiste du film, qui a raflé plusieurs récompenses, dont les Oscars du meilleur film et de la meilleure réalisation.

Gary Bracey d'Ocean nous raconte pourquoi ils ont contacté Orion Pictures pour l'adaptation vidéoludique du film : "Oliver Stone avait le vent en poupe, à l'époque, et les rumeurs couraient à Hollywood, disant que son film allait être énorme. Le montage

était presque terminé quand on a signé la licence, et le buzz allait déjà bon train, donc on savait que ce serait un blockbuster."

Ocean bénéficie du soutien d'Orion : "On a pu assister à deux projections avant la sortie du film, et on nous a fourni les clichés de production officiels et le script."

Simon Butler est aux commandes du projet : "J'ai conçu le jeu, j'ai fait le story-board et j'ai supervisé le développement de chaque version, donc j'étais plus ou moins le *producer* du jeu", nous dit-il. "En premier lieu, on a regardé le film. On m'a envoyé à Londres pour assister à une projection privée. J'étais fier comme tout ! J'étais la seule personne d'Ocean dans la salle, où il devait y avoir deux ou trois



FILM

» **ANNÉE** : 1986
 » **RÉALISATEUR** :
 Oliver Stone
 » **AVEC** : Tom Berenger,
 William Defoe, Charlie
 Sheen

JEU

» **ANNÉE** : 1987
 » **ÉDITEUR** :
 Ocean / Sunsoft (NES)
 » **DÉVELOPPEUR** :
 Ocean



» [C64] Si la sortie du tunnel est bloquée, il va falloir trouver un autre passage...

“ Nous ne nous sommes pas battus contre l'ennemi. Nous nous sommes battus contre nous-mêmes. L'ennemi était en nous ”

Chris Taylor



autres spectateurs, autant dire que je me sentais privilégié ! Mais en sortant de la salle, j'avais des réserves. Je me demandais comment j'allais pouvoir traduire le gore du film dans un jeu 8-bits pour un public jeune !

Mark R. Jones, à l'époque colocataire de Simon, a donné quelques idées à ce dernier : "Je me souviens que pour la séquence des tunnels, il avait suggéré de faire peur au joueur en faisant jaillir sous son nez un ennemi caché sous l'eau, qui attaquerait au couteau", nous dit Simon. "Je me suis aussi inspiré d'un jeu ZX-81, 3D Monster Maze, de New Generation Software. Je me suis souvenu que j'avais adoré y jouer, quand j'étais gamin."

"J'ai commencé à découper le film en plusieurs éléments, tout en essayant de préserver le même esprit. On a discuté des différentes sections avec Gary, et on a brassé toutes sortes d'idées. C'était un vrai travail d'équipe, et ça a permis de définir rapidement la structure du jeu."

"C'était la première fois qu'on mettait différentes sections de gameplay sur un jeu sous licence

ciné", ajoute Gary. "Ça a si bien fonctionné qu'on a repris le principe pour RoboCop, Batman, Les Incorruptibles, etc."

"Il y a des aspects du film qu'on aurait aimé inclure dans le jeu, mais on savait que les machines 8-bits étaient incapables de faire de telles choses", nous dit Simon. "On s'est cantonnés au domaine du faisable. Avec le recul, ç'aurait évidemment été génial que les séquences dans les tunnels soient en 3D fluide, mais personne ne faisait ça à l'époque. On avançait toujours pas à pas dans les tunnels, donc on a fait comme tout le monde. Et puis, je crois que ça représentait bien le film."

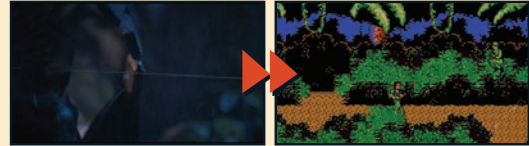
Mark souligne qu'une seule version du jeu était développée en interne, chez Ocean : "On n'a programmé nous-mêmes que la version C64, étrangement. Pourtant, c'était une grosse

» (En haut)
Des croquis préparatoires de Simon Butler pour Platoon.

» (Ci-dessus)
[C64] Un pont, dans le premier niveau du jeu ? Obligé, il faut l'exploser !

DU FILM AU JEU

Du grand écran aux micros et consoles de l'époque



FILS DE DÉTENTE

Pendant la guerre du Vietnam, les deux camps posaient des pièges avec des fils de détente. Dans le film, on en voit un, conçu pour choper la jambe d'un soldat. Il y a des fils de détente difficilement repérables dans le premier niveau, capables de tuer instantanément tout un peloton, mais on peut s'en débarrasser avec une grenade bien placée...



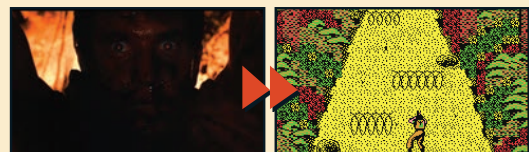
LE VILLAGE

Le peloton de Taylor fouille un village suspecté d'aider les Viêt-Cong, et le Sergent Barnes montre ses tendances brutales... Dans le jeu, il ne faut pas tirer sur les villageois tout en évitant les pièges vicieux planqués dans les cabanes. La trappe menant aux tunnels est dans le coin, aussi.



L'ATTAQUE DE NUIT

Les Viêt-Cong lancent une attaque nocturne-surprise. Dans le jeu, le joueur doit utiliser des fusées éclairantes trouvées dans les tunnels pour éclairer les attaquants, mais la lumière s'éteint vite. Ne restent que les silhouettes des ennemis et les flammes de leurs canons...



LE NAPALM

Dans le film, un largage de napalm met fin à l'attaque nocturne et permet à Taylor d'échapper à la mort, des mains du sergent Barnes. Le bombardement de napalm est symbolisé par les deux minutes de limite de temps du dernier niveau du jeu. Le joueur doit courir entre les mines, les barbelés et les tirs ennemis pour atteindre le bunker.



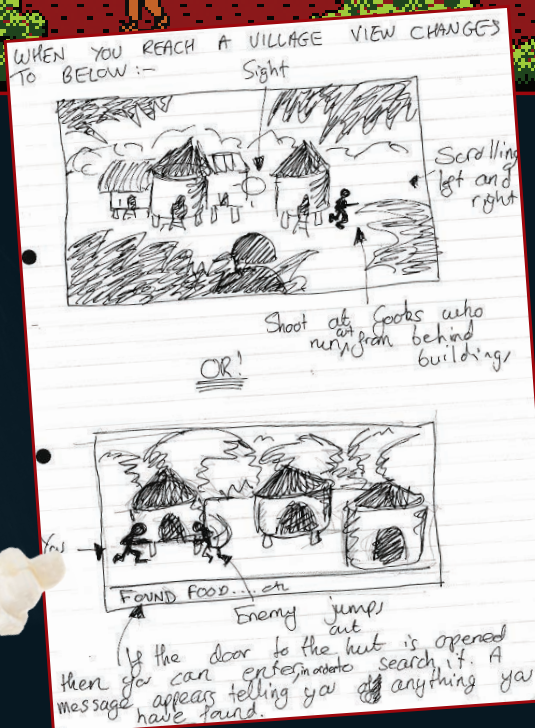
LES BLESSURES

À la fin du film et du jeu, Taylor, blessé, est évacué par hélicoptère. La séquence de fin est particulièrement réussie sur NES, où l'hélicoptère de Taylor s'envole au loin au-dessus des crédits...



» [NES] Quand vous patrouillez en pleine jungle, prenez garde aux soldats ennemis, mais aussi aux pièges...

» Le story-board de la scène du village, où le paysage scrolle horizontalement.



“ L'ennemi est bête : il croit que c'est nous l'ennemi, alors que c'est lui ”

Pierre Desproges.

Rien à voir, mais ça nous faisait marrer de mettre ça là.

► licence pour nous. Peut-être n'y avait-il personne de libre pour le faire.”

Zach Townsend a programmé cette version C64, dont les graphismes très détaillés sont signés Andrew Sleight et Martin McDonald. Jonathan Dunn, compositeur à demeure, a écrit plusieurs morceaux superbes, qui ont été repris sur tous les autres formats.

“Les programmeurs et les graphistes ont fait un boulot remarquable”, nous dit Simon. “Il n'y a jamais eu un mot plus haut que l'autre, tout s'est fait en douceur... en ce qui me concerne, c'était une première!”

Les versions Amstrad et Spectrum sont développées par les Irlandais de Choice Software, qui



» [C64] L'image de fin statique qui marque la fin du jeu sur C64.

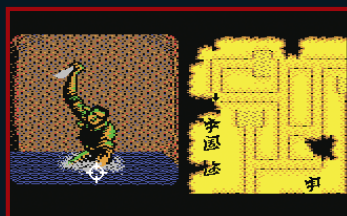
feront également les portages 16-bits. “On avait d'étroites relations avec Ocean, vu qu'on avait déjà effectué pas mal de portages pour eux”, raconte Sean Pearce, programmeur chez Choice Software. “On avait établi une bonne plateforme de travail et des bibliothèques standardisées, afin de reprendre les mêmes éléments sur Amstrad et Spectrum. Les différences tiennent surtout aux graphismes et sans doute aux routines de scrolling. Je suis certain qu'on a pratiquement terminé les versions 8-bits avant de nous atteler aux 16-bits, mais je me souviens que les graphismes, etc., avaient été préparés à l'avance par les artistes d'Ocean.”

“On a souvent travaillé tard, et le dernier week-end a été un



» [ZX Spectrum] Difficile de s'y retrouver sans carte, dans les tunnels.

UN PELOTON DE VERSIONS



COMMODORE 64

□ Une très belle version qui exploite magnifiquement le *sprite overlay* pour afficher plus de détails. La bande-son de Jonathan Dunn est superbe tout du long et ajoute à l'ambiance. La séquence des tunnels se distingue tout particulièrement, avec ses ennemis de bonne taille et la large carte à explorer. Hélas, à la fin du jeu, on n'est récompensé que par une simple image bitmap.



AMSTRAD CPC

□ Malheureusement, la palette criarde de l'Amstrad dessert les graphismes. Tout le gameplay est au programme, et les musiques de Jonathan Dunn sont fort bien reprises par l'excellent David Whittaker. Mais comme sur Spectrum, on n'a pas droit à une vraie séquence de fin.



ZX SPECTRUM

□ Sean Pearce a fait du bon boulot en incluant toutes les mécaniques de jeu. La 3D des tunnels fonctionne étonnamment bien, avec de grands ennemis détaillés qui bougent bien. L'attaque nocturne est aussi très réussie, tout comme les musiques et les sons, surtout avec la puce audio AY du Spectrum 128K.

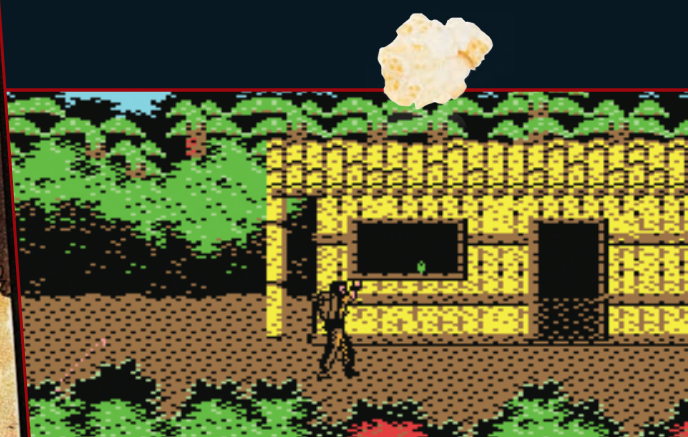


ATARI ST

□ Sean Pearce de Choice Software a aussi programmé les versions 16-bits du jeu, qui restent fidèles à la version originale, même si le jeu a été moins bien noté sur ces supports. Il faut dire que seules la palette de couleur et une partie sonore, toutes deux plus étoffées, les distinguent vraiment de la mouture 8-bits originelle.



» L'embuscade, telle qu'elle est présentée dans le story-board.



YOU SHALL NOT KILL INNOCENT VILLAGERS

AMMO STATUS 001 HITS
MORALE SCORE 0031300

» [C64] C'est écrit en gros : ne tuez pas de villageois innocents. On sait que vous allez quand même essayer, pour voir.

gros marathon de 72 heures, afin qu'on rende le jeu final à temps. Mais heureusement, tout s'est bien déroulé. Je ne me souviens pas de la soirée de lancement du jeu, j'étais trop épuisé ! Et puis, j'ai raté le 21^{ème} anniversaire de ma petite amie, mais elle a dû me pardonner, vu qu'on s'est mariés en 1995 !

Gary a également dealé des accords de promotion croisée. L'écran de chargement des versions 8-bits du jeu fait la publicité de la sortie VHS du film, et – échange de bons procédés – la cassette inclut également une pub pour le jeu.

“La boîte de jeu pétait bien, dans les rayons”, se souvient Mark. “Il y avait un poster et une photo du casting, et même une deuxième cassette avec la chanson *Tracks Of My Tears* de Smokey Robinson,

qu'on retrouve dans le film. C'était un chouette lot, et vous en aviez pour votre argent, avec tout ça.”

Mais surtout, le jeu est réussi et bien accueilli par la critique : “Les retours m'ont ravi ! Par contre, je regrette de n'avoir jamais été cité comme concepteur du jeu. Plusieurs critiques ont écrit que c'était une des meilleures adaptations de film en jeu vidéo, malgré le fait que le scénario et la violence visuelle et sous-jacente du film étaient pratiquement à retranscrire sur les machines de l'époque.”

Le succès de *Platoon* a permis à Ocean de décrocher d'autres licences. “Au lieu de se contenter

comme souvent de l'avance versée pour la licence, Orion s'est fait pas mal d'argent avec les droits sur les ventes du jeu, et ils ont été les premiers à prendre les adaptations en jeu vidéo au sérieux”, explique Gary. “On a noué de bonnes relations de travail avec eux, et on est devenu leur développeur attiré pour leurs gros films. C'est comme ça qu'on a eu *RoboCop*.”

Ocean repassera par le Vietnam avec *The Lost Patrol*, un jeu 16-bits plus mature qui emprunte des idées aux concepts préparatoires de *Platoon* (qu'on a revu en 2002 dans un jeu de stratégie sur PC, NDLR). Mais ça, c'est une autre histoire... ✨

LIBERTÉS ARTISTIQUES

Ça, c'est pas dans le film...

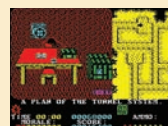
FUSÉES ÉCLAIRANTES

□ Dans le film, une seule et unique fusée éclaire la jungle pendant l'attaque, mais dans le jeu, le joueur doit préalablement ramasser plusieurs dans les tunnels pour éclairer les agresseurs. Leur nombre est limité et on tombe vite à court...



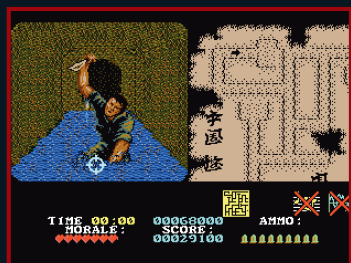
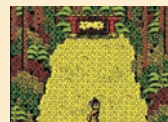
LES TUNNELS

□ La séquence est très courte dans le film, mais ceux du jeu sont plus longs et montrent bien comment les Nord-Vietnamiens exploitaient ces tunnels pendant la guerre, à la fois pour stocker le matériel et pour déplacer les troupes.



LA MORT DE BARNES

□ Dans le film, Taylor tue Barnes pour venger la mort d'Elias. Dans le jeu, il doit traverser la jungle jusqu'au bunker où se terre Barnes – et l'exploser à la grenade.



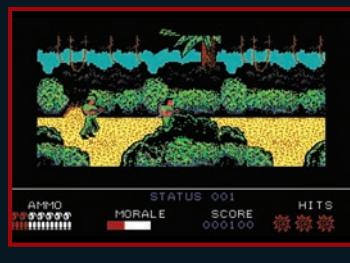
AMIGA

□ Les capacités du hardware de l'Amiga n'ont pas vraiment été mises à contribution : les graphismes sont presque identiques à la version ST, jusqu'à l'écran de chargement. La partie sonore remonte un peu le niveau, mais on regrette l'absence de séquence de fin digne de ce nom.



APPLE II

□ Ce portage décevant a été développé par Quicksilver Software et édité par Data East. Les sprites ne sont pas terribles, et les décors sont du même acabit. Les bruits de pas tapent rapidement sur les nerfs, comme si l'agressivité abusive des ennemis croisés ne suffisait pas à énerver.



DOS

□ La version DOS propose des options graphiques EGA et CGA et fait de son mieux pour reprendre le gameplay, mais n'arrive pas à la cheville de la version C64, notamment à cause de commandes douteuses. Comme souvent dans les jeux Data East de l'époque sur PC, il s'agit d'un exécutable avec des options d'installation sur disque dur.



NES

□ Sunsoft a développé la version NES du jeu pour Ocean. L'absence d'option de sélection et les couleurs vives gâchent un peu le niveau dans la jungle, mais les séquences en 3D dans les tunnels sont impressionnantes. Et la séquence de fin mérite quelques applaudissements supplémentaires. Les sons et les musiques font de leur mieux pour interpréter l'œuvre de Jonathan Dunn. Notez qu'une version VS est sortie en arcade.

LES *Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade* IRREDUCTIBLES



CHARLIE NINJA

DÉVELOPPEUR : MITCHELL CORPORATION ANNÉE : 1994 GENRE : RUN-AND-GUN

□ Parfois, des combinaisons semblent totalement improbables, mais fonctionnent merveilleusement bien, contre toute attente – comme le fromage de chèvre et la sauce Piccalilli (sans déconner, essayez, ça déchire), *Puyo Puyo* et *Tetris* ou Dorothee et Jerry Lee Lewis (non, là, on déconne – mais allez voir quand même sur *YouTube*, au cas où). Et dans le genre, le mélange run-and-gun et 'coups spéciaux de jeux de combat' de *Charlie Ninja* se pose là.

Aussi dispensable soit-il, le scénario de *Charlie Ninja* raconte qu'un petit ninja (ou deux, en coop) part en chasse d'individus dont la tête est mise à prix. Pour ce faire, il doit s'aventurer dans des niveaux qui forment une image hyperstéréotypée des États-Unis, du bon vieux Far West aux ruelles urbaines sordides, en passant par des bases militaires. Les ennemis sont eux aussi de grosses caricatures, entre cowboys à la gâchette facile, soldats aux allures de Rambo et joueurs de football américain carrés. Tout ça est plutôt rigolo, bien que parfois douteux, comme pour les types en costume de pom-pom girl ou les Amérindiens qui regardent de travers des visages pâles en tripotant leur tomahawk, sans oublier un boss moustachu du nom de Freddie (évidemment), stéréotype du gay des années 90 vêtu de cuir et efféminé, qui se bat à coups de bisous. On ne sait s'il faut en rire ou en pleurer.

Derrière ces curiosités, on trouve un jeu plutôt bien construit. Le design des niveaux est certes simpliste, mais l'intérêt du jeu réside dans son système de combat. Outre les habituels sauts, courses et power-ups à ramasser, votre ninja a quelques aptitudes sympas sous le coude. On peut ainsi activer une invincibilité temporaire en pressant simultanément les boutons de tir et de saut, mais aussi déclencher des coups spéciaux à la *Street Fighter*, dont un coup de pied tournant et un uppercut. L'air de rien, ça ajoute un peu de piquant à la formule classique du run-and-gun moyen.

Si l'on comprend que les graphismes un peu tordus auraient demandé quelques ajustements pour que *Charlie Ninja* soit porté sur console de salon, Mitchell Corporation n'avait tout simplement pas l'habitude de convertir ses jeux sur ces supports au milieu des années 90, donc *Charlie Ninja* est resté cantonné aux salles d'arcade.



□ Planquez-vous pour éviter une attaque ennemie, mais vous devrez retirer votre camouflage pour répliquer.

□ Ces tonneaux roses renferment des trucs à ramasser, comme de nouvelles armes ou des boosters d'attaque. Vous pouvez tirer dessus pour les casser, mais c'est plus rigolo de les attraper et de les balancer.



□ Avec son look cuir-moustache à la Freddie Mercury, cet individu visiblement très amical rappelle Ash, un personnage censuré dans les versions occidentales de *Streets Of Rage 3*.

□ Ces jets de flammes blessent votre ninja, mais pas les ennemis, visiblement ignifuges.

ALTERNATIVE CONVERTIE

SPIN MASTER

1993

□ Ce jeu Data East de la Neo Geo AES a pas mal de points communs avec *Charlie Ninja* : le format run-and-gun, le style cartoon, les shurikens... Notez qu'en 2010, *Spin Master* est sorti sur la console Virtuelle de la Wii.



DOUBLE AXLE

DÉVELOPPEUR : TAITO ANNÉE : 1991 GENRE : COURSE

□ Dans la plupart des jeux de course, mieux vaut éviter les collisions. Mais pas dans *Double Axle*. Le jeu vous met derrière le volant d'un monster truck, et vous devez terminer une série de courses dans le trio de tête. Si vous manquez de temps, c'est *game over*. Avant chaque course, vous pouvez acheter des upgrades (nitro, moteur amélioré...) grâce à

l'argent remporté précédemment.

Conduire des monster trucks sur des circuits traditionnels n'est guère excitant, aussi *Double Axle* enchaîne-t-il les environnements variés où l'on peut foncer dans des canyons, défoncer des maisons, raser des forêts et commettre toutes sortes de méfaits sur roues. C'est de la course turbulente et destructrice, aux antipodes des jeux de course de F1 et autres voitures de luxe bien propres sur elles.

Double Axle n'a sans doute pas eu droit à des portages sur console à cause des ressources graphiques nécessaires pour le faire tourner : le jeu exploite à fond le *scaling* de sprites, à un point qui aurait mis à genoux les consoles 16-bits de l'époque.



» [Arcade] Avec des pneus gros comme des baraques, on peut négocier pépère des virages méchamment inclinés.

ALTERNATIVE CONVERTIE

18 WHEELER : AMERICAN PRO TRUCKER 2000

□ Technologie oblige, le jeu de camionneur de Sega est très différent de *Double Axle* – et ici, le chrono est votre seul véritable adversaire. En revanche, côté destruction, on est plutôt gâtés aussi.



ALTERNATIVE CONVERTIE

THE LAST BLADE

1997

□ Parmi les jeux de combat armé en 2D qui ont rendu SNK célèbre, *The Killing Blade* est sans doute le plus proche de *The Last Blade* – surtout quand on joue en mode *Speed* plutôt qu'en mode *Power*, vu le faible niveau de dégât des attaques dans le jeu d'IGS.



THE KILLING BLADE

DÉVELOPPEUR : IGS ANNÉE : 1998 GENRE : COMBAT

□ Pour son jeu de combat en un contre un, IGS fait dans le classique, avec ses personnages armés dotés de la panoplie habituelle de coups spéciaux. Il a tout de même une petite particularité, à savoir deux jauges de Super. La rouge se remplit au fur et à mesure que vous infligez et subissez des dégâts. Une fois pleine, elle permet de déclencher une attaque multiple surpuissante. La jauge bleue, elle, se remplit quand vos attaques sont bloquées et peut être chargée manuellement. Quand elle est pleine, elle donne accès à un combo spécial à déclencher manuellement, mais qui permet d'enchaîner encore plus de combos s'il porte.

Parmi la masse de jeux de combat des années 90, *The Killing Blade* se situe dans la moyenne. Il ne rivalise pas avec les jeux



» [Arcade] Le travail sur les sprites n'est pas à la hauteur de celui d'un *Street Fighter Alpha* ou d'un *The Last Blade*.

de Capcom ou SNK, à cause de graphismes très moyens et peu détaillés et d'un gameplay moins précis (avec des *hitboxes* moins bien définies).

Reste que vous ne perdrez pas votre temps à vous essayer à ce titre se déroulant pendant la période des Trois Royaumes de Chine de l'an 220 à 280 (fin de la parenthèse culturelle).

DÉPASSE PAS LES BORNES

HYPERDRIVE

DÉVELOPPEUR : MIDWAY ANNÉE : 1997 GENRE : COURSE

□ On croise assez peu de jeux de course futuristes en arcade, et c'est bien dommage, surtout quand on pense à des titres comme *F-Zero AX*. Sur le papier, *Hyperdrive* avait l'air pas mal aussi : en poussant ou en tirant le volant vers lui, le joueur peut contrôler l'altitude de son véhicule, afin d'éviter des obstacles ou traverser des zones de boost.

Ça semble prometteur, d'autant que les graphismes en 3D sont plutôt jolis pour l'époque, mais hélas, le tracé des circuits est simpliste et mal fichu. On passe beaucoup de temps en ligne droite et les obstacles qu'on croise ne réussissent pas à briser la monotonie.

La sensation de vitesse est convaincante quand on enchaîne les boosts d'accélération, mais ça ne suffit tout de même pas pour qu'*Hyperdrive* tire son épingle du jeu.





LE GUIDE ULTIME DE LASER SQUAD

Dans les années 80, Julian Gollop, le papa des *X-Com*, a révolutionné les jeux de stratégie, et son *Laser Squad* est souvent cité comme le summum du genre...



Les jeux de stratégie étaient élitistes, dans les années 8-bits. Souvent moches, obscurs, voire ésotériques, ils étaient souvent vénéérés par une poignée de connaisseurs, mais rarement connus du grand public. Sous la bannière de Red Shift, Julian Gollop a repris les bases du genre pour les refondre avec un esprit un peu moins cérébral et un peu plus axé 'combat', avec ses jeux *RebelStar*.

Aussi remarquables que soient les deux *RebelStar*, même leur créateur concède qu'ils ont des faiblesses, aussi bien techniques

qu'en termes de conception. Mais ils sont indéniablement les fondements de son projet suivant, *Laser Squad*. Si les mécaniques au cœur de ce dernier sont déjà bel et bien là, les *RebelStar* sont un peu trop faciles à terminer, surtout pour les joueurs expérimentés, et n'offrent qu'une sélection limitée d'armes et de missions. Julian Gollop décide très tôt d'intégrer un système d'inventaire limité dans *Laser Squad*. Avant de commencer un combat, le joueur se retrouve avec un nombre de crédits limités pour équiper ses soldats avec des armes et objets d'un arsenal varié. Plus de médicamenteuses, plus de jetons à café ou de photos. Désormais, on parle lasers lourds, grenades et fusils de sniper. L'expérience et l'instinct du joueur sont déterminants : il faut choisir le niveau de protection de ses hommes et opter pour les armes les plus adaptées à la situation qui les attend, d'autant que les différentes missions nécessitent toutes des approches tactiques différentes. Cela implique logiquement des choix cornéliens : va-t-on prendre quelques munitions supplémentaires ou se laisser tenter par quelques grenades ? Ce type de décision va s'avérer crucial pour la suite. Une fois ▶



» [ZX Spectrum] Prêt pour le déploiement ! Les choses sérieuses commencent...

Droïde de combat

Droïde-armurerie

Soldat mort

SQUAD

DÉBALLER LE MATOS!

Les armes de *Laser Squad*



GRENADE AP50

□ Un explosif léger qui fait pourtant des dégâts décents dans une zone d'effet étendue. Bien utile quand on est acculé, mais nécessite d'être amorcé.

DAGUE

□ Une des deux seules armes de mêlée du jeu. Honnêtement, ce n'est vraiment pas une bonne idée d'être assez près pour vous en servir.

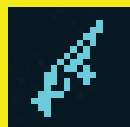


LASER L50

□ Un peu meilleur que les autres fusils équivalents en termes de coût en PA des tirs autos, mais moins puissant. Pas terrible, en fait.

SABRE LASER

□ Une arme de mêlée qui fait beaucoup de dégâts, mais on est rarement assez près de l'ennemi pour faire mumuse avec.

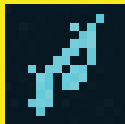


FUSIL AUTO. MARSEC

□ Un bon choix : assez puissant, peu coûteux en PA et plutôt précis.

MK-2

□ Une version légèrement améliorée du MK-1, mais qui ne vaut pas la différence de prix.



FUSIL À POMPE

□ Une arme étrangement contemporaine, au milieu de tous ces lasers futuristes. Le fusil à pompe n'a pas de tir automatique et ne vaut vraiment le coup qu'à courte portée.



GRENADE AP75

□ Similaire à l'AP50, mais en deux fois plus lourd et presque deux fois plus puissant. Indispensable contre les ennemis blindés.

LASER LOURD

□ Une arme proche du Photon de *Rebelstar*, peu coûteuse en PA, mais très imprécise et moyennement puissante. Comme son nom l'indique, elle pèse son poids, aussi.



LASER L80

□ Un fusil à lunette à laser de guidage. Très précis en tir visé, mais inutile en combat rapproché, étant donné l'absence de tir auto.

AUTOMATIQUE M50

□ Aussi peu précis que le laser lourd, mais plus puissant et plus léger. Une bonne arme de soutien.



PISTOLET MARSEC

□ Une arme de dernier recours, à cause de sa faible capacité en munitions et d'une cadence de tir assez réduite.

CANON M5 AUTOMATIQUE

□ Lourd et coûteux, mais ça tire des projectiles explosifs puissants redoutables.



FUSIL DE SNIPER

□ Sans surprise, une arme très précise réservée au tir à distance, mais logiquement dénuée de tir auto.



GRENADE AP100

□ Contrairement à ce que son nom suggère, cette grenade est moins puissante que l'AP75, mais elle est aussi lourde. Disponible uniquement dans les missions 6 et 7.

FUSIL AUTO. KASTEK

□ Une version plus abordable du fusil Marsec, moins coûteuse en PA, mais aussi moins puissante.

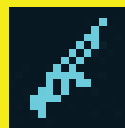


CUTTER LASER

□ Un outil indispensable dans la sixième mission, capable de découper proprement des portes blindées. Et les ennemis aussi, mais c'est plus sale.

FUSIL AUTO. M4000

□ Encore une arme très proche du fusil auto Marsec, en un peu moins coûteuse en PA et un peu moins puissante.

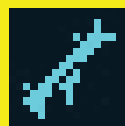


MK-1

□ Très précis, mais cher en PA. Ça fait mal quand ça touche, mais vous aurez rarement l'occasion de vous en servir.

LANCE-ROQUETTES

□ L'arme la plus puissante du jeu avec la grenade AP75. Ça coûte cher en PA, mais ça vaut le coup.



PISTOLET SP30

□ Une meilleure arme de soutien que les autres pistolets, car elle occasionne des dégâts un peu plus élevés.

JULIAN GOLLOP

Rencontre avec le créateur de ce jeu de stratégie précurseur



Aviez-vous déjà pensé à intégrer certaines idées de *Laser Squad* dans vos précédents jeux ?

Oui, bien sûr. En particulier la ligne de mire, car c'est quelque chose qu'on ne peut pas simuler facilement dans les jeux de plateau. D'ailleurs, j'avais conçu un jeu de plateau avec des règles de ligne de mire, d'ennemis cachés, etc., mais il fallait qu'un joueur endosse un rôle de modérateur et les parties étaient lentes et fastidieuses. Et dès mes premiers jeux, je voulais mettre en place un système d'équipement inspiré des bons vieux jeux de rôle.

Les missions sont assez indépendantes. Avez-vous envisagé une structure de campagne plus narrative ?

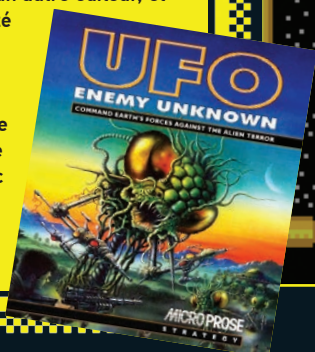
En fait, il y avait un fil conducteur – d'ailleurs, la version PC du jeu était vendue avec un livret contenant trois nouvelles qui reprenaient les trois premiers scénarios. J'avais trouvé un moyen pour que les soldats gagnent en expérience d'une mission à l'autre, j'aurais dû l'inclure. Mais j'ai attendu *X-COM* pour le faire.

La version originale du jeu avait 3 missions, plus deux autres offertes par souscription. Ça ressemble à du DLC avant l'heure !

Oui, on trouvait que c'était une bonne idée, et ça a bien marché. Chaque extension était vendue sur cassette, avec un scénario sur chaque face. On en a fait deux pour *Laser Squad*.

Avez-vous pensé à faire une suite ?

En effet. On a fait une démo simple pour deux joueurs, avec des graphismes rudimentaires. Il y avait quelques innovations : des graphismes isométriques, des personnages entièrement animés, du tir en 3D... Mais on cherchait un autre éditeur, et quand on a contacté MicroProse, ils nous ont dit qu'ils voulaient un jeu plus étoffé, quelque chose du niveau de *Civilization*. Et donc *Laser Squad 2* est devenu *UFO : Enemy Unknown*.



Aberration venimeuse

"Je pense que le système de tour par tour était bien huilé"

Julian Gollop

► l'inventaire effectué, le joueur déploie ses hommes sur les cases disponibles (marquées d'un 'D'), et le combat démarre.

Le jeu progresse en tour par tour, le joueur agissant toujours en premier. L'équipement est stocké dans l'inventaire de chaque soldat, qui commence la partie les mains vides. Pensez donc en premier lieu à sortir l'artillerie, à moins que vous n'espériez vous battre à coups d'insultes (indice : ce n'est pas très efficace).

Comme toute action dans *Laser Squad*, prendre une arme utilise des points d'action (PA). Contrairement à ceux des *Rebelstar*, les personnages sont des sprites

partiellement animés, qui se tournent dans les différentes directions de la carte en pseudo-3D. Et là encore, le jeu se distingue de ses prédécesseurs avec un système de visée tactique.

Dans *Rebelstar* et *Rebelstar 2*, le joueur peut en effet voir toutes les unités pendant leur tour, même si elles se trouvent à l'autre bout de la carte. Si ce principe accélère le jeu, vous ne risquez pas de vous faire surprendre par un vicelard discret qui vous attaque lâchement par-derrière sans



que vous ayez pu le voir venir. Mais les choses sont plus réalistes dans *Laser Squad* : les ennemis ne sont visibles que quand ils se retrouvent dans le champ de vision du joueur, ce qui change évidemment tout, notamment en termes d'ambiance et de



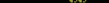
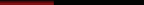
Le tir d'opportunité existait déjà, dans *Rebelstar*, même s'il était sous-exploité. Dans *Laser Squad*, en revanche, ce système est au cœur de la tactique de jeu. Son implémentation est aussi mieux pensée : les joueurs doivent mettre de côté le nombre de points d'action nécessaires pour l'activer avant la fin de son tour. Si un ennemi malheureux décide de passer dans le champ de vision d'un de vos hommes en alerte, sa progression est mise en pause et votre soldat l'arrose joyeusement.

OPPORTUNITY FIRE

AP50
GRENADE
APS 32
AMM 255
AUTOSHOT ACC AP
N.A.
SNAPSHOT ACC AP
N.A.
AIM SHOT ACC AP
N.A.
THROW ACC AP
45% 10

TURN 3 UP 0



INTE	ARMOUR	26	FEAR
PRIVATE	RIGHT>30		30<LEFT
STONE		30	FRONT
WEAPON SKILL>50			
CLOSE COMBAT>8			
AGILITY>40			
STRENGTH>46			
CONSTITUTION>35			
ACTION PYS>0			
STAMINA>100			
MORALE>170			

Très proche du portage Amiga, la version Atari ST a elle aussi été développée par Frederic O'Rourke (à la programmation) et Jason Wilson (au graphisme) de Teque Software (c'est-à-dire Krisalis Software). Les deux versions ont droit à une bande-son signée Matt Furniss.



La version PC de *Laser Squad* est celle dont le gameplay se distingue le plus de l'original, pour une simple raison : les contrôles à la souris. Plus besoin de mémoriser le nombre de points de mouvement nécessaires à chaque action : le jeu les indique avant qu'on ne clique pour valider.



CORPORAL JONLAN

AP 5

12

25

RORALEH

GOOD

STARFINDER

SUPERB

ROBOTS

RUSSO 7

OBJECT

MISSION

AUTO-GUN

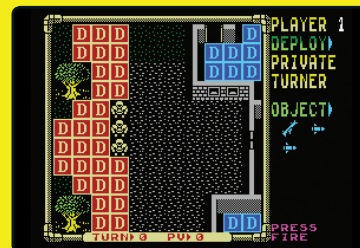
TESSA IN

GROUND

PROT 9

TURN 1 UP

□ Programmée par Nick, le frère de Julian, la version Commodore 64 de *Laser Squad* est visuellement presque identique au ZX, avec quelques petites améliorations (sauf pour les bruits d'explosion, qui sont minables à côté de ceux sur la machine de Sinclair).



□ Comme souvent sur MSX, il s'agit ici d'un portage direct du jeu ZX Spectrum. Étrangement, la version MSX n'est sortie qu'en Italie (mais on peut trouver sur Internet un patch pour traduire les textes en anglais). Julian n'ayant auparavant jamais entendu parler de cette version, il est fort possible que ce ne soit pas un portage officiel...

QUESTION DE SURVIE

Nos petits conseils de vétérans de *Laser Squad*...

- ❑ Le blindage, c'est du luxe. Ça coûte cher et son poids ralentit vos soldats, donc c'est à utiliser avec modération. Essayez même de vous en passer.
- ❑ Le fusil automatique Marsec est clairement l'arme la plus polyvalente du jeu.
- ❑ Les grenades sont idéales pour nettoyer les zones dangereuses, mais n'oubliez pas de les amorcer avant de les lancer!
- ❑ La clef du succès, c'est de connaître par cœur le nombre de PA nécessaire à chaque action : on ne peut pas revenir en arrière.
- ❑ Le tir d'opportunité est votre meilleur allié. Avancez lentement et prudemment et couvrez toujours les flancs de vos troupes.
- ❑ Vérifiez que chaque homme ait les bonnes munitions, pour ne pas avoir à en ramasser sur le terrain : c'est dangereux et ça coûte des PA.
- ❑ Pour les missions en terrain dégagé, comme *The Assassins*, ou celles avec de longs couloirs, pensez à équiper un soldat d'un fusil de sniper.
- ❑ Fermez les portes derrière vous. Ça peut vous sauver la vie.

"MicroProse voulait un jeu plus étoffé, quelque chose du niveau de Civilization"

Julian Gollop

► d'autres tactiques complexes, comme la possibilité d'espionner l'ennemi à travers une fenêtre, des décors destructibles et des objectifs spécifiques à chaque mission. En outre, il faut aussi gérer le facteur humain de son escouade. S'ils se promènent trop dans la carte, vos soldats perdent de l'endurance et des points d'action. Si vous perdez trop d'hommes, ceux qui restent deviennent, assez logiquement, nerveux, et risquent même de paniquer et de perdre dans la foulée une grosse partie de leurs points d'action.



» [C64] Nick Gollop, le frère de Julian, s'est chargé du portage sur C64.

Comme les précédents jeux de Julian, *Laser Squad* a été programmé à l'origine pour le ZX Spectrum, et Julian lui-même l'a porté sur Amstrad quelques mois plus tard. Son frère Nick a quant à lui converti le jeu sur Commodore 64. Après avoir fondé ensemble Target Games, les frères Gollop ont d'abord voulu vendre directement leurs jeux aux distributeurs, et le jeu a été mis en vente assez confidentiellement sous cette forme – dans une boîte avec un seul robot sur la jaquette. Comprenant qu'ils auraient besoin de plus de force commerciale, Julian et Nick ont contacté un agent qui avait monté Blade Software avec Krisalis Software, afin de reprendre l'édition de *Laser Squad*.

Ces nouvelles versions 8-bits du jeu (avec trois robots sur la jaquette) incluent les deux missions supplémentaires offertes à l'origine par souscription (*Paradise Valley* et *The Cyber Hordes*). Blade a également édité les versions Amiga, Atari ST et PC du jeu.

Si Target a gardé les droits pour vendre par correspondance le kit des deux autres missions (*The Stardrive* et *Laser Platoon*), Julian a pu en profiter pour se concentrer sur ce qu'il aime faire : concevoir des jeux.

L'ÉPREUVE DU FEU

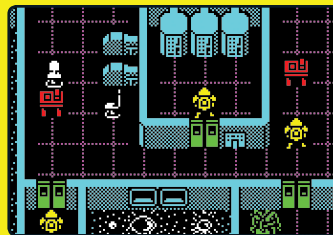
Les sept missions de *Laser Squad*



LES ASSASSINS

❑ Marsec est le fabricant d'armes de votre fusil préféré, mais son patron, Sterner Regnix, contrôle ses employés grâce à des drogues et autres méthodes de management douteuses. Il va falloir l'arrêter!

POUR GAGNER : Il y a la méthode réfléchie, et la méthode rigolote. Pour la première, infiltrer-vous dans la base et concentrez-vous sur les quartiers d'habitation où il se terre sans doute. Pour la seconde, prenez le lance-roquettes et rasez tout méthodiquement. Moins précis, mais défilant.



LA BASE LUNAIRE

❑ Cette mission est un des clins d'œil du jeu aux précédentes productions de Julian et concerne la base de l'Omni Corporation sur Arid-6, qui abrite une énorme base de données sur le Secteur Neuf, où se trouve le Rebelstar.

POUR GAGNER : Les gardes sont généralement dans la zone centrale, à l'exception de quelques patrouilleurs. Ignorez le haut de la base et envoyez deux équipes par les portes sud. Laissez un soldat en couverture (et en tir d'opportunité) et avancez lentement en récupérant les données au fur et à mesure.



SAUJETAGE DANS LES MINES

❑ Comme le nom de la mission l'indique, vous allez devoir sauver trois prisonniers qui se sont fait capturer pendant leur mission de reconnaissance. À vous de les retrouver pour les escorter à l'abri!

POUR GAGNER : Mettez deux rebelles à gauche et trois à droite et confiez des explosifs à chaque équipe. Surveillez la carte pour localiser les prisonniers. Un des ennemis possède la clef d'un écran vidéo permettant de voir les positions adverses : un gros atout tactique!

UNIT	ARMOUR	12	REAR
CORPORAL	RIGHT	16	16 LEFT
JONLAN	HT	20	FRONT
WEAPON SKILL	70		
CLOSE COMBAT	10		
AGILITY	52		
STRENGTH	56		
CONSTITUTION	36		
ACTION PT.5	8		
MORALE	246		
STAMINA	240		

» [ZX Spectrum] Chaque membre de l'escouade a ses propres statistiques qui déterminent ses aptitudes de mouvement et de tir.

Avec le recul, le gros atout de *Laser Squad* est d'avoir trouvé la bonne formule pour séduire des joueurs qui n'étaient pas forcément des experts de la stratégie, sans renier ces derniers. La quantité d'éditeurs de niveaux, de cartes et de remakes conçus par les fans illustrent bien sa popularité. *Laser Squad* est à la fois facile à prendre en main – on peut facilement se lancer directement dans la partie – et doté d'une réelle profondeur de jeu. L'intelligence artificielle des ennemis réserve un défi relevé, surtout dans les niveaux avancés, mais le jeu montre toutes ses qualités à deux joueurs – preuve supplémentaire de l'amour de Julian Gollop pour les jeux de plateau de ses débuts. Et puis, rien de tel que de s'échanger des rafales de Marsec et des grenades AP50 avec un pote pour passer une bonne soirée... *

Sectoïde

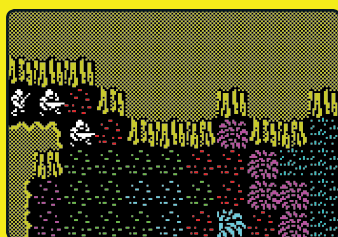
Cyber Droid



LES CYBER-HORDES

□ Les rebelles ont dû battre en retraite dans leur base où ils défendent sept stabilisateurs qui contrôlent la stabilité sismique de la planète. Une escouade de droïdes impériaux est envoyée pour les détruire.

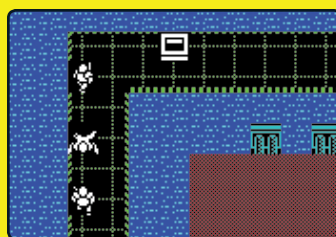
POUR GAGNER : La mission la plus compliquée du jeu, à cause du droïde de combat blindé qu'on ne peut détruire que de front avec des explosifs lourds. Établissez un périmètre de tir d'opportunité au centre de la base, et priez...



LA VALLÉE DU PARADIS

□ La flotte impériale approche et les rebelles doivent protéger les plans de leur vaisseau de combat secret. Il faut les mettre à l'abri, mais pour cela, il va falloir traverser la Vallée du Paradis jusqu'à un vaisseau d'évacuation.

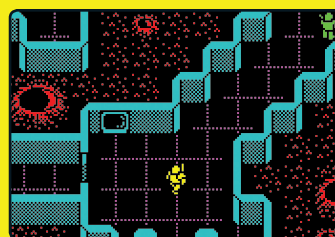
POUR GAGNER : Restez groupés ! La première moitié de la carte est relativement calme, avec quelques aberrations venimeuses, aussi peut-on facilement la traverser rapidement. Dans la seconde partie, protégez bien la personne qui transporte les plans.



LE MOTEUR DES ÉTOILES

□ Des mercenaires ont volé le moteur hyperspatial du joli vaisseau rebelle tout neuf et l'ont planqué dans leur base, sur Prozone 5. La légendaire 7^{ème} brigade est envoyée pour le récupérer et mettre une déculottée aux mercenaires.

POUR GAGNER : Des droïdes ennemis jaillissent des couloirs au nord et au sud, donc laissez un homme sur place pour couvrir vos arrières. N'oubliez pas de prendre le cutter laser pour ouvrir les portes blindées de la base et espérer récupérer le moteur.



LE PELOTON LASER

□ Un niveau de pure élimination, sans objectif précis, à part l'éradication des ennemis. Des renforts adverses apparaissent tous les 5 tours, et toutes les unités ennemies en place doivent être détruites avant leur arrivée.

POUR GAGNER : Une mission un peu différente, qui se poursuit tant qu'il vous reste des hommes sur le terrain. Vos assauts doivent être bien coordonnés pour éviter que les renforts n'apparaissent dans votre dos.

Dark Chambers

Vous connaissez sans doute l'histoire de *Gauntlet*, le classique de l'arcade d'Atari, mais que savez-vous du portage sur console de salon de sa préquelle ? Nous sommes redescendus dans les donjons de *Dark Chambers*, en compagnie du programmeur Chuck Peavey...

L'histoire de *Dark Chambers* commence en 1987 quand Jack Tramiel, patron d'Atari Corp, se plaint de la difficulté à trouver des jeux pour ses consoles, notamment à cause de la politique d'exclusivité très stricte de Nintendo. Aussi Atari se tourne-t-elle du côté du marché du microordinateur pour trouver l'inspiration. Très vite, un jeu du nom de *Dandy*, sorti sur disquette Atari 400/800 en 1983, attire son attention. Ce titre rappelle beaucoup *Gauntlet*, le hit d'arcade d'Atari. À vrai dire, le créateur de jeux Ed Logg a lui-même avoué qu'il a imaginé *Gauntlet* comme une suite à *Dandy*. Le mieux, c'est qu'Atari, plutôt fauchée à l'époque, possède déjà les droits de *Dandy*, aussi n'a-t-elle pas à repayer pour la licence. Atari veut donc que ce remake soit refait pour ses trois consoles du moment : la 7800 ProSystem, la XE Games System et l'Atari 2600. On confie la version XE à un vétéran de la programmation, Chuck Peavey.

INFOS

- » ÉDITEUR : ATARI
- » DÉVELOPPEUR : SCULPTURED SOFTWARE
- » SORTIE : 1988
- » PLATEFORMES : ATARI 2600, 7800 et XE
- » GENRE : AVENTURE

"On en avait parlé avec mon supérieur hiérarchique", nous raconte Chuck. "Il a décidé qu'il allait faire la version 7800 et mon expérience avec l'Atari 8-bits m'a logiquement amené à m'occuper du portage XE. Bref, il me parle du jeu et m'en explique le gameplay. Tout content, je trouve que ça rappelle *Gauntlet*, et il me dit que ce dernier était en fait la suite de *Dandy*, sous un autre nom, et qu'Atari voulait refaire le jeu, sous un autre titre aussi : *Dark Chambers*. Quand je lui ai demandé pourquoi ça avait été rebaptisé, il m'a expliqué que '*Dark Chambers*', ça sonnait vachement mieux que '*Dandy*' !"

Les programmeurs de Sculptured Software doivent non seulement programmer ce portage de *Dandy*, mais ils doivent aussi lui donner une forme plus proche de celle de *Gauntlet*. Si l'Atari 7800 en est capable avec sa gestion de sprites avancée, le matériel 8-bits conçu dans les années 70 l'est beaucoup moins.

"Sur l'Atari, on n'a que quatre vrais sprites, plus un objet-missile", nous explique Chuck. "Si vous voulez avoir un sprite en couleurs, il faut en superposer deux, donc ça vous fait deux sprites pour les deux personnages principaux, plus celui de l'arme. Bien sûr, si l'arrière-plan est à base de caractères et si les sprites sont les gentils, ça signifie que les ennemis sont eux aussi mappés avec des caractères. Et il y avait un autre problème : la carte est trop grande pour que l'écran fasse scroller l'ensemble ! Bref, au final, on a dû couper la carte en deux, verticalement, pour casser la limite des 256 bits. Heureusement,

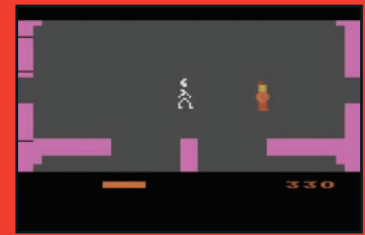


» [Atari 2600] Il y a beaucoup moins d'ennemis dans la version 2600, à cause des limitations de la machine.



VA DANS TA CHAMBER!

Petit tour d'horizon des différentes versions de *Dark Chambers*...



Atari 2600

□ Très logiquement, il a fallu faire des concessions sur la modeste 2600, où *Dark Chambers* est très différent, plus axé sur l'exploration et la recherche d'objets que sur le combat. Mais ça reste un bon jeu, hautement divertissant.



Atari 7800

□ La version ProSystem bénéficie de couleurs vives et de sprites plus détaillés, mais elle n'a pas l'intensité de la version XE, sauf au niveau de difficulté le plus élevé. Avec ce réglage, *Dark Chambers* sur 7800 n'est pas loin d'être un des tout meilleurs jeux de cette machine.



Atari XE

□ Bien que présentée comme un titre XE, cette version fonctionne sur tous les ordinateurs Atari 8-bits dotés d'au moins 64k de mémoire. Ça manque un peu de couleurs, mais il y a plus d'ennemis à l'écran que sur les autres versions, aussi le jeu est-il plus tourné vers l'action. C'est aussi celle qui bénéficie de la meilleure partie audio.

"Ils ont vite compris pourquoi j'avais besoin d'un graphiste!"

Chuck Peavey

l'Atari a des interrupteurs horizontaux, donc quand vous scrollez la carte vers le bas depuis le milieu, on peut avoir une tout autre carte, avec un set de caractères différent. On peut le voir, en faisant attention, quand les monstres spawnent : vous pouvez avoir 10 monstres dans la moitié supérieure, et autant dans l'autre partie. Ça veut dire qu'en tout, on a 20 monstres, mais ils ne peuvent pas franchir la limite invisible entre les deux *maps*. Et si vous en effacez un d'un côté, au bord, ça donne l'impression qu'il continue et traverse cette limite. C'est surtout sur ce point que la version Atari XE diffère : j'ai plus de monstres dans ma version que dans toutes les autres. Même la 7800 ne pouvait pas en générer autant. Et soyons clairs : ce qui est drôle, dans *Gauntlet*, c'est d'être submergé de monstres !"

Nous demandons à Chuck si les trois versions du jeu partagent des données communes : "J'ai écrit tout le code de ma partie", nous dit-il. "J'ai eu un set de *maps* et j'ai travaillé dessus avec un graphiste. Je me souviens que j'avais commencé par dessiner un personnage, et ils ont vite compris pourquoi j'avais besoin d'un graphiste! Mon chef de projet faisait la version 7800, alors je l'ai vue tourner de temps en temps, mais il gardait la majeure partie pour lui. J'ai juste vu très brièvement la version 2600, très



» [Atari 7800] Pour récupérer le pistolet et augmenter votre puissance de tir, vous allez devoir vous débarrasser d'une horde de sorciers maléfiques.

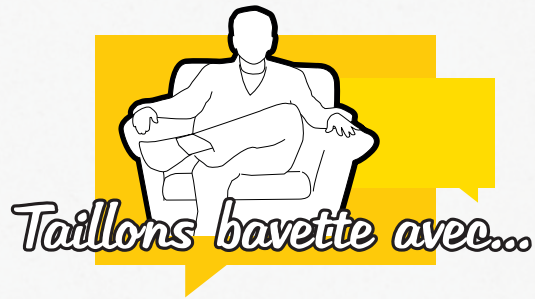
impressionnante. Malheureusement, je n'ai jamais rencontré celui qui s'en est occupé."

Avant de quitter Chuck, nous lui demandons quel est son meilleur souvenir du jeu. "Eh bien, en 2009, je suis allé à une soirée, et je me suis retrouvé autour d'une table avec des jeunes de 20 ans et quelques, certains qu'ils allaient m'ignorer. Une jeune femme m'a demandé ce que je faisais, et je lui ai répondu que j'étais consultant en affaires et que je concevais des sites web. Elle m'a ensuite demandé comment je me suis retrouvé dans ce secteur, et je lui ai expliqué que j'avais commencé en programmant des jeux vidéo, et que ça m'a naturellement amené à continuer dans ce créneau. Alors elle m'a demandé quels jeux j'avais faits, et je lui ai dit que c'était pour la plupart des vieux trucs Atari, dont elle n'avait sûrement jamais entendu parler. Mais quand j'ai cité *Dark Chambers*, elle a bondi en me disant que c'était son jeu préféré. Au même moment, tous ses amis l'ont montrée du doigt en confirmant que c'était son jeu préféré, qu'elle y jouait tout le temps. Et je dois vous dire que c'est la première fois que j'ai rencontré une fan d'un de mes jeux!" ✱



“ ... Et avant que je comprenne,
mon père avait compilé et lâché
mon jeu ZX81 sur le monde ”

Jane Whittaker



JANE WHITTAKER

Rares sont les créateurs de jeux à la fois aussi influents et mésestimés que Jane Whittaker. Nous sommes revenus avec lui sur sa carrière aussi bien remplie que méconnue...

Né siamois intersexué, Jane Whittaker s'est passionné pour la programmation pendant l'adolescence, dans les années 80, pour oublier les multiples interventions chirurgicales qu'il subissait à l'époque. Bien qu'il ait participé à de nombreux jeux célèbres, entre autres chez Graftgold, Atari, MGM, Electronic Arts et Microsoft, Jane a gardé profil bas, d'abord sous le nom d'Andrew Whittaker, avant de choisir de ne plus être crédité par peur du harcèlement. Aujourd'hui fondateur de Keystone Games, éditeur très impliqué, Jane a choisi de montrer l'exemple pour la bonne cause.

Le premier jeu pour lequel vous êtes crédité comme programmeur, c'est un certain *Stellar Trader* sur ZX81. Qu'est-ce qui vous a amené à la programmation ?

Je suis né individu double conjoint – aujourd'hui, je suis siamois séparé – et j'ai passé le plus gros de mon enfance à l'hôpital. Mon oncle, qui est aujourd'hui retraité, était ingénieur informatique dans l'armée de l'air et il m'a initié à la version en kit du ZX81. Je me suis dit que ce serait sympa de faire un jeu spatial avec ce kit, pendant que j'étais à l'hôpital, alors je me suis plongé dans un manuel de code machine Z80 et j'ai écrit *Stellar Trader*. Ça nous occupait bien, ma sœur et moi, entre les opérations chirurgicales pour nous séparer, et les gens qui venaient nous rendre visite trouvaient le jeu sympa. Mon père a eu l'idée d'en faire la pub dans les journaux de petites annonces des magazines informatiques de l'époque. Et avant que je comprenne, il avait compilé et lâché mon jeu ZX81 sur le monde !

Ça n'a pas dû être facile de trouver la place et le matériel pour construire un ordi, à l'hôpital ?

Non, en effet. En plus des limites de place, vu que ma sœur et moi, on était encore liés quand j'ai commencé, j'ai appris à utiliser le clavier avec mes pieds, au bord du lit. Il nous a fallu du temps pour apprendre à dompter la machine et programmer. J'avais juste une vieille télé couleur portable et le ZX81 posés sur la table de chevet. J'ai passé pas mal d'années à l'hôpital – la chirurgie était très



» [Amstrad CPC] Jane a commencé sa carrière chez Graftgold, à travailler principalement sur ordinateurs personnels.

différente, à l'époque, parfois pendant plus d'un an d'affilée. En fait, j'ai passé plus de temps à l'hôpital qu'à l'école, enfant.

Ensuite, on vous retrouve chez Graftgold. Comment êtes-vous arrivé là ?

Vous vous souvenez de Hewson Software ? On était tous les trois freelance pour Andrew Hewson, et c'est lui qui a eu l'idée de nous rassembler. À l'origine, Graftgold, c'était Steve Turner, puis Andrew Braybrook est arrivé, puis moi. Il n'y a eu que nous trois, pendant quelque temps. J'avais quinze ans, à l'époque, et j'étais déjà associé. Quand je n'étais pas à l'hôpital, je descendais dans l'Essex pour le week-end afin de travailler sur ces jeux. Les premiers locaux étaient au-dessus de la boutique d'un primeur. J'y allais tous les week-ends après l'école ou en sortant de l'hôpital. Et quand



► j'étais coincé à l'hosto, on s'envoyait les trucs par la poste.

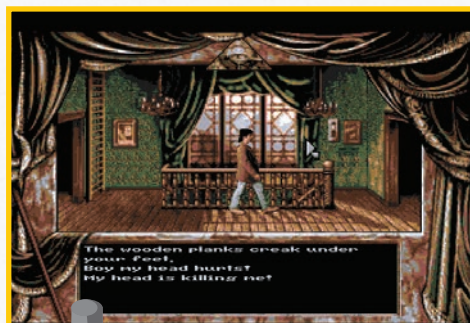
À cette époque, vous avez travaillé à la fois sur des conversions de l'arcade et sur des titres originaux...

Oui. Le plus gros truc, pour moi, celui où j'ai été le plus impliqué, c'était *Flying Shark*. Ça a bien marché.

Quelles ressources aviez-vous pour de tels portages? Par exemple, comment vous a aidé Taito, pour *Flying Shark*?

C'est une sacrée histoire... On imagine que Taito nous aurait confié toutes sortes de trucs, mais on n'a eu qu'un circuit imprimé du jeu, et on a dû se débrouiller pour trouver un écran pour le brancher. Et c'est tout. On n'a pas arrêté de jouer au jeu, sans le moindre script ou *walkthrough*, ou quoi que ce soit. Alors on jouait encore et encore pour voir ce qu'il se passait, et on recopiait ça dans le code. Il n'y avait pas le moindre support technique. En gros, c'était, 'voilà le jeu, copiez-le!'.

Ça a dû être compliqué, d'autant que vous étiez très jeune et ne travailliez sur les jeux que le week-end...



» [Amiga] Le style très particulier de HR Giger donne le ton de *Dark Seed*.



Oui, mais on s'en est sortis, en environ six semaines, je crois. Steve Turner a fait une version, je me suis occupé du portage Amstrad, et Andrew Braybrook a fait la version Commodore 64. D'une certaine façon, c'est historique, parce que je crois qu'on est la première équipe à avoir fait des versions simultanées d'un jeu sur les trois plateformes.

Combien de temps êtes-vous resté chez Graftgold?

Je crois me rappeler que j'ai fait 33 jeux en trois ans, la plupart pour Hewson, qui nous avait rassemblés, mais aussi pour Firebird et Rainbird, qui faisaient partie de l'empire Microprose.

Vous auriez aussi travaillé sur les *Midwinter* avec Mike Singleton?

Absolument. Quand j'étais chez Graftgold, on m'a proposé de travailler du côté Microprose, quand Rainbird a été racheté. Bill Stealey et Sid Meier m'ont dit qu'ils pensaient qu'on bosserait bien ensemble, et ils voulaient me présenter Mike. Alors je suis allé les voir, et le jour même, on est devenus les meilleurs potes du monde, avec Mike, et on l'est restés jusqu'à sa triste fin. Je suis donc resté à Liverpool quelque temps pour bosser sur la série des *Midwinter* avec Mike et son associé, un type du nom de Hugh Batterbury. Ça a pris pas mal de temps – et je n'avais pas encore officiellement arrêté l'école.

Vous avez aussi travaillé avec HR Giger sur *Dark Seed*. Ça a dû être une drôle d'expérience!

Clairement! Mais en fait, c'est *Alien Versus Predator* qui m'a amené à *Dark Seed*. Même si chronologiquement, *Dark Seed* est sorti le premier, on a commencé à travailler avant sur *AVP*. Donc je me suis retrouvé à bosser sur *Alien Versus Predator* avec Giger et Ridley Scott, qui avaient une idée bien précise de ce



» [Jaguar] *Alien Versus Predator* est un des rares titres originaux indispensables de la Jaguar.

que devait être le jeu. Giger m'a apparemment apprécié, et un jour, il m'a demandé si ça m'intéresserait qu'on fasse un jeu ensemble, à partir de ses œuvres. C'est une société du nom de Cyberdreams qui s'en est occupée, et qui a pratiquement tout financé. Avant de mourir, le grand Salvador Dali était lui aussi impliqué dans le jeu – sans être crédité, parce qu'il ne voulait pas être cité. En gros, c'était un jeu d'aventure point-and-click, avec un personnage principal scanné du nom de Mike Dawson. Mike Dawson était un vrai écrivain, mais la personne qui a été scannée, qui se promène dans ce costume côtelé très 'années 70', c'est moi.

Tous les graphismes ont été dessinés à la main par Giger avant d'être scannés, et j'ai dû construire un jeu autour de ça. C'était assez intéressant, comme défi, parce que tout ce que faisait HR Giger était phallique. J'ai passé la moitié du temps de développement à atténuer ça. Je pensais qu'on y était, qu'on avait un super jeu. Et puis le jeu a été mis en vente, et quelques semaines plus tard, des journalistes sont venus me voir pour me dire 'C'est un super jeu, on l'adore, mais c'est quoi, cette couille à pattes?'. Je l'avais oubliée. Je pensais avoir effacé toutes les références génitales, mais

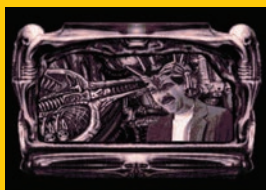
TOP CINQ

Petite sélection de jeux développés par Jane



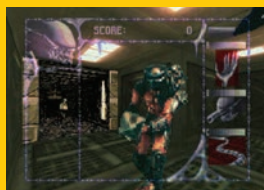
MIDWINTER DIVERS

□ Un jeu d'aventure en monde ouvert, avec des éléments de survie et de stratégie... Ce genre de choses étaient pour le moins rares, en 1989, surtout avec une réalisation en 3D temps réel! Un titre cultissime, tout comme sa suite, *Flames Of Freedom*.



DARK SEED DIVERS

□ Au début, *Dark Seed* a l'air d'un point-and-click comme tant d'autres, jusqu'à ce qu'apparaissent les premières créations de Giger. Soulignons une autre particularité du jeu, à savoir le fait que l'on a un temps limité pour effectuer ses actions, ce qui augmente considérablement la difficulté globale.



ALIEN VERSUS PREDATOR JAGUAR

□ Rares sont les jeux sous licence qui reflètent si bien l'ambiance du film d'origine que ce FPS. Notez que l'aventure diffère suivant le personnage choisi : on se sent invincible avec le Predator, mais on fait moins le malin dans la peau du soldat humain...



GOLDENEYE 007 N64

□ MGM voulait un jeu *James Bond* qui n'écorne pas l'image de la franchise, aussi Jane a-t-il pensé confier le développement à Rare, qui s'est montré plus qu'à la hauteur : *GoldenEye* est devenu un jeu-culte, aussi bien en solo qu'en multijoueur. On vous en reparle bientôt, promis...



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X PC

□ En plus d'avoir participé à la programmation du jeu principal, Jane a produit plusieurs packs d'extension pour cette version du célèbre simulateur de vol, notamment les packs *Dangerous Approaches*, *Arctic Rescue*, *Cargo Crew* et *Treasure Hunt*.

“ Tout ce que faisait HR Giger était phallique. J’ai passé la moitié de mon temps à atténuer ça ”

Jane Whittaker

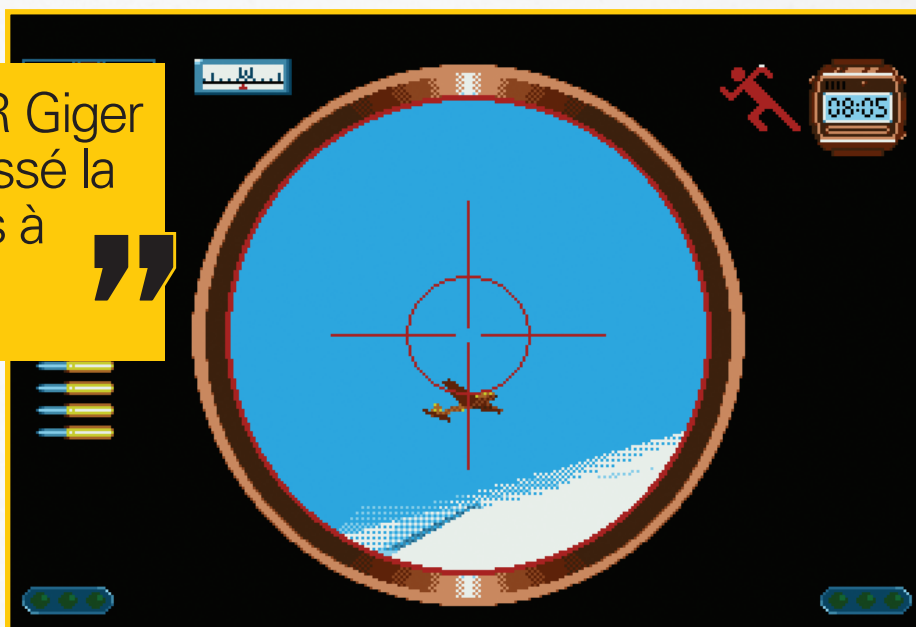
J’avais oublié celle-là et c’était trop tard, le jeu était en rayon. Mais ça a bien marché. HR Giger était quelqu’un de très gentil, mais il était... à part. Il y avait un pentacle dessiné au sol, autour du lit, dans sa chambre d’amis. Toute sa baraque, c’était comme un manoir gothique. Honnêtement, ça me foutait les jetons !

Si vous avez d’abord travaillé sur *Alien Versus Predator*, ça veut dire que vous avez bossé sur la Jaguar bien avant sa sortie ?

En effet. J’ai non seulement travaillé sur la Jaguar bien avant sa sortie, mais j’ai aussi participé à la conception du hardware, quand j’étais chez Atari. Et même avant qu’elle s’appelle la Jaguar, dès le premier jour, quand John Mathieson est venu de chez Sinclair avec l’idée de construire cette machine. J’ai dû programmer tous ses kits de développement. C’était à peu près un an et demi avant qu’on ne commence à parler d’*Alien Versus Predator*. Je concevais le jeu tout en travaillant sur la console avec John, et en codant les outils de développement pour faire le jeu. J’ai toujours le tout premier prototype.

Vous étiez déjà chez Atari depuis quelque temps, avant ça ?

Oh, oui ! Sam et Jack Tramiel, qui me connaissaient de l’époque Microprose, m’ont demandé si ça m’intéresserait de venir à San Francisco. J’habitais toujours chez mes parents, et ils ne pouvaient pas déménager à cause de leur boulot, mais ils ont accepté que j’aie



» [Amiga] Jane considère Mike Singleton, avec qui il a notamment travaillé sur *Midwinter*, comme son mentor.

à San Francisco pour entrer chez Atari, à la condition que je sois chaperonné. J’avais alors 16 ans. J’ai quitté l’école un vendredi, et le lundi, j’étais à San Francisco avec Sam et Jack. Ils m’ont traité comme un membre de leur famille, pendant des années. Littéralement : je passais mon temps libre avec leur famille. Ils se sont occupés de moi comme si j’étais un de leurs gosses.

C’était quelque chose, de partir loin de ses parents, à cet âge, mais c’était le genre d’opportunité impossible à refuser. J’en avais toujours rêvé. Mes parents avaient insisté pour que je ne sois pas laissé à mon propre sort, et on s’est bien occupé de moi. En fait, c’était carrément incroyable. J’avais une voiture, ils ont payé pour que ma copine vienne me voir aux États-Unis, je prenais mes repas avec la famille Tramiel... à la fin d’*Alien Versus Predator*, Sarah Tramiel m’a prêté sa voiture de sport pour que j’emmène ma copine en balade. Et à chaque fois que Sam partait en Angleterre, il allait voir mon père. Ils se voient toujours, aujourd’hui, d’ailleurs. J’ai été accueilli à bras ouverts, et j’ai savouré chaque instant.

Après l’échec de la Jaguar, vous avez dû partir d’Atari ?

Après la Jaguar, Atari a été mis en vente, Sam et Jack se sont retirés, et je suis entré chez MGM. Et vu que j’avais fait des trucs avec Giger et *Alien Versus Predator*, on m’a proposé de diriger la division interactive de la Metro-Goldwyn-Mayer.

Juste pour être sûrs : ce que vous avez fait chez ▶

LES DRÔLES D’ORIGINES DE MIDWINTER

Quand un restaurant vire à la zone de guerre...

“Avec Mike, nous avons imaginé le concept de *Midwinter* dans un restaurant chinois de Liverpool”, nous raconte Jane. “Et c’est totalement authentique ! Autour de la table, il y avait Mike Singleton, Sid Meier, Bill Stealey et moi, et Sid a proposé qu’on fasse un grand jeu de guerre en monde ouvert. Je me demandais comment on pourrait faire ça quand Mike m’a demandé si j’avais déjà joué à des wargames en jeux de plateau. Quand je lui ai répondu que je n’en avais jamais essayé, il m’a dit qu’on pourrait partir de l’idée du jeu de plateau pour ce projet. Et direct, il a fait le tour du restaurant pour ramasser des condiments, des couverts et autres trucs pour les rassembler, et la table – enfin, les tables, vu qu’il a fallu en rapprocher plusieurs – s’est transformée en champ de bataille, avec l’armée des couteaux contre celle des fourchettes. On a joué, avec Sid et Bill dans le rôle des arbitres, tout en esquissant les bases du jeu. Le proprio du restaurant commençait à s’impatier, vu qu’il commençait à se faire tard. Je crois qu’on a dû lui commander d’autres plats pour le calmer. Bref, on a joué une grande partie de la nuit, en balançant des idées pour les armées des fourchettes et des couteaux. Le lendemain matin, on a couché tout ça sur papier, et *Midwinter* était né.”



» Jane travaillait sur la Jaguar bien avant que la console ne soit dévoilée.

EN SOUVENIR DE MIKE

Jane rend hommage à son ancien mentor

Jane a particulièrement été touché par Mike Singleton, un concepteur de jeux vidéo parti trop tôt. "J'ai grandi avec Mike comme mentor, et je n'aurais jamais pu en avoir de meilleur", nous confie-t-il. "Je ne sais pas si vous le saviez, mais Mike Singleton a inventé le mapping de textures dans les jeux. Un matin, j'étais dans son bureau quand Ian Oliver et Andrew Onions sont venus nous rendre visite, avec *Starstrike 3D* et *Carrier Command*. On adorait les jeux, mais ce n'était que du fil de fer ou de la 3D pleine unie, et Mike voulait améliorer tout ça, alors il s'est creusé la tête pendant quelques semaines et il est revenu avec l'idée de textures plaquées. Un jour, il m'a demandé de venir le voir pour que je lui dise ce que je pensais d'un truc, et j'ai vu un globe terrestre qui tournait sur lui-même, entièrement texturé. C'était le genre de personne qui partageait son code pour que tout le monde puisse s'en servir pour faire des jeux."

Jane souligne qu'il est aussi important de se souvenir de qui était Mike Singleton que de ce qu'il a fait : "Beaucoup de monde parle de ses jeux et tout ça, mais il faut aussi connaître l'homme qu'il était, une personne merveilleuse. Gentil, généreux. Complètement cinglé, mais adorable. Un jour, je suis allé chez lui, parce qu'il voulait me montrer comment il avait redécoré sa maison. Il avait tapissé les murs avec des bandes de papier peint différentes, parce qu'il disait qu'il n'avait pas réussi à se décider. Et ce, dans toute la baraque ! Il devait y avoir rien que 40 bandes différentes rien que dans son salon. Mais c'était aussi le type le plus intelligent et gentil que j'aie jamais connu. Pour mon anniversaire... j'étais encore un gosse... J'étais fan des Beatles et Mike, Hugh et Sid Meier m'ont emmené faire une visite 'Beatles' de Liverpool. S'il savait que c'était votre anniversaire ou quelque occasion spéciale, il réussissait toujours à organiser un truc. Je n'ai que des éloges à son encontre."

► MGM, c'est bien le jeu M2 annulé *Power Crystal*?

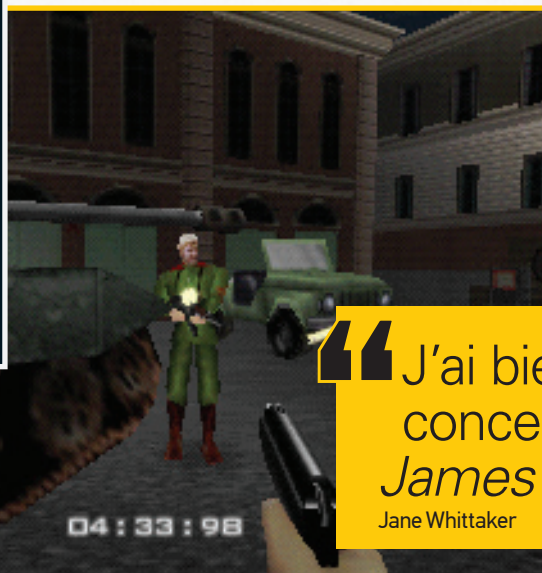
Non, c'était un projet secondaire pour 3DO. À cette époque, on pouvait encore concevoir des jeux de son côté, sur son temps libre. Trip Hawkins et Dave Maynard m'avaient contacté pour me dire qu'ils allaient sortir cette nouvelle console, la M2, et que vu que j'avais fait le meilleur titre de la Jaguar, ils m'ont proposé de faire le jeu de lancement de la M2. À ce moment, j'allais entrer chez MGM, alors j'en ai parlé aux gens de MGM, qui m'ont dit que tant que ça n'entraînait pas en concurrence avec ce que j'allais faire chez eux, ça ne les dérangeait pas.

Power Crystal était un RPG en monde ouvert. Votre expérience sur *Midwinter* vous a influencée ?

Énormément ! La conception de mondes en 3D, la structure de quête, tout ça, c'est Mike qui me l'a appris. Mais ce n'était pas tellement comme *Midwinter*, plutôt du genre 'RPG fantasy' traditionnel. Les gens qui y ont joué plus tard m'ont dit que ça leur rappelait un *Zelda*. Pas *Wind Waker*, plutôt... *Ocarina Of Time* ? C'était ce genre de jeu. Le jeu était terminé et prêt à sortir, mais ils ont annulé la console. Ils avaient du bon matos, c'était une super console. Ses qualités n'étaient pas en cause, c'était une décision purement financière. C'est bien triste.

Chez MGM, vous avez surtout travaillé sur des jeux *James Bond*. C'était bien ?

Je suis entré en tant que directeur du développement de la division interactive. Six mois plus tard, j'ai été promu vice-président et ils ont voulu que je travaille à la fois sur les films et les jeux. Mais j'ai bien fait de me concentrer sur les jeux *James Bond*, chez MGM. Ils avaient beaucoup, beaucoup de films, mais pas grand-chose qui puisse faire de bonnes franchises de jeux.



» [N64] Chez MGM, Jane a participé au développement de plusieurs jeux *James Bond*, dont *GoldenEye*.



» [PS2] Chez EA, Jane a travaillé sur nombre de titres, dont *Theme Park World* et autres simulations.

À cette époque, vers le milieu des années 90, les adaptations de films avaient une sale réputation...

Oui, c'était arrivé à un point où les jeux basés sur des films n'avaient tellement plus rien à voir avec le matériel d'origine que tout le monde avait peur et personne ne voulait plus faire de jeux sous licence. La Fox a pris des risques avec *Alien Versus Predator*, et ça a payé : c'est ça qui a convaincu la MGM de se lancer et de faire des essais avec des franchises comme *Bond*. Ça a pas mal palabré, les gens disaient qu'ils ne voulaient pas faire des jeux basés sur des films de la même manière qu'auparavant, parce que ça a écorné leur image. Et de fil en aiguille, ça nous a finalement amenés à *GoldenEye*. Si *GoldenEye* est si réussi, c'est qu'on a trouvé la bonne approche. Et c'est pour ça que c'est Rare qui l'a fait, parce que pour moi, l'équipe de Tim Stamper était tout simplement la meilleure du monde. C'était un choix intentionnel, parce que les gens de MGM étaient nerveux, vis-à-vis de ce qui s'était fait avant.

On dirait que vous avez toujours plusieurs projets sur le feu en même temps...

C'est toute ma vie : je me lève, je travaille sur un jeu, je me couche. C'est ce que je fais sept jours sur sept. Je ne fais rien d'autre, je n'ai pas de vie sociale. Ma voiture a trois ans et moins de 800 kilomètres au compteur, et pourtant je vis à la campagne – c'est vous dire à quel point je ne sors pas souvent. Ça n'a jamais été un problème pour moi, d'aucune façon. Et j'ai toujours aimé passer d'un truc à l'autre. C'est une des raisons pour laquelle ils m'ont engagé, chez EA : c'était en partie mon boulot de passer d'un studio à l'autre, d'écrire du code,

“ J'ai bien fait de me concentrer sur les jeux *James Bond*, chez MGM ”

Jane Whittaker

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- ▣ FLYING SHARK [1987] AMSTRAD CPC
- ▣ MIDWINTER [1989] DIVERS
- ▣ DARK SEED [1992] DIVERS
- ▣ ALIEN VERSUS PREDATOR [1994] JAGUAR
- ▣ POWER CRYSTAL [1996] M2 (UNRELEASED)
- ▣ GOLDENEYE 007 [1997] N64
- ▣ MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X (EXTENSIONS) [2006] PC
- ▣ CIRCUS WORLD [2011] PC
- ▣ ROGUE ISLANDS [2017] PC



» [PC] *Rogue Islands*, sorti en 2017, est le premier titre édité par Keystone Games.



» [PC] Parallèlement à son rôle de conseiller, Jane trouvait le temps de coder, chez Microsoft.

de gérer les équipes, parfois entre 30 et 40 projets en même temps. Officiellement, j'étais producteur exécutif, mais officieusement, j'étais le type qui résolvait les problèmes.

Ces dernières années, vous avez surtout été connu pour vos extensions pour *Flight Simulator*.

Ça remonte à Microprose, qui était un poids lourd des simulations de vol. Sid et Bill m'ont appris les ficelles du genre. J'ai toujours adoré ça, et je suis resté dans le milieu, pour le plaisir, pendant des années. Et Bill Gates m'a proposé d'être consultant chez Microsoft, où j'ai bossé pendant 12 ans. Ils travaillaient sur *Flight Simulator X* et Bill Gates m'a demandé de leur donner un coup de main. Vu que j'étais un grand fan de simulation de vol, j'ai tout de suite dit oui, et ça s'est fait presque par hasard. Un jour, quelqu'un m'a demandé si j'avais envie de faire des packs d'extension, et j'ai commencé à y réfléchir. Et puis, j'ai sauté le pas, en décidant que chaque pack d'extension

servirait à soutenir une bonne œuvre pour les enfants. C'est de là qu'est né Keystone.

Nous allions y venir, justement. Si l'on a bien compris, c'est une société à but non lucratif, et les profits sont reversés à des œuvres caritatives ?

L'association caritative SeriousFun, fondée par Paul Newman, m'a contacté quand j'étais chez Microsoft – mais ni Microsoft, ni quelque autre société n'est impliquée. Ils m'ont demandé si je voulais continuer à aider les gosses, mais à plus large échelle. Ils avaient eu l'idée de faire une société de développement et d'édition de jeux à but non lucratif. On a rassemblé plusieurs personnes du milieu, des gens de mon ancienne équipe chez EA, certains venus de Microsoft et d'autres bonnes âmes, et on a lancé Keystone. Microsoft et Unity nous ont soutenus, tout comme Valve avec Steam. On a eu le soutien d'une trentaine de sociétés du secteur du jeu vidéo qui nous ont aidés à construire notre projet.

Comment fonctionne Keystone Games, alors ?

J'avais posé mes conditions : qu'on fonctionne comme toutes les autres sociétés de développement et d'édition, comme Electronic Arts, Microsoft et compagnie. On achète des titres *third-party* pour les distribuer à l'international, on a quatre équipes qui travaillent sur des projets en interne à Singapour, à Londres, à Calgary et dans le Michigan. Tous les jours, on nous demande si on est un studio indépendant, vu qu'on a bénéficié d'investissements conséquents et qu'on a pu fonder dès le départ une société de bonne taille. Mais non, on n'est pas vraiment un studio indé



» [PC] Jane a également travaillé sur la célèbre franchise des *Sims* chez Electronic Arts.

– pas avec 4 équipes internes.

La grosse différence avec les autres boîtes de jeux, c'est qu'au lieu de distribuer les dividendes aux actionnaires, tous les profits sont donnés à des œuvres caritatives. Au quotidien, nous fonctionnons exactement comme toute autre société d'édition, mais personne ne se remplit les poches avec les profits. Tout le monde est d'accord pour que l'argent aille aux enfants. En ce sens, Keystone est unique.

Vous avez eu une carrière incroyable, et pourtant, vous êtes très discret...

C'est sûrement parce que jusque-là, à chaque fois qu'on voulait m'engager, j'imposais qu'on signe un accord de non-divulgaration, à cause des soucis qu'impliquait ma gémellité conjointe. Il m'a fallu du temps pour accepter de sortir de l'ombre. ✨



» [PC] Jane travaille actuellement sur *Homicide Detective*, un jeu d'enquête qui sera édité par Keystone Games.

COMMENT FLIMBO'S QUEST A REPOUSSÉ LES LIMITES...



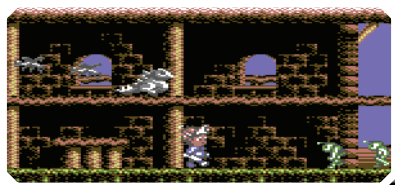
Un scrolling parallaxe

En 1990, les machines 16-bits exhibaient leurs scrollings parallaxes pour impressionner les foules. Mais l'intégralité des niveaux de *Flimbo's Quest* prouve qu'avec le bon savoir-faire, on pouvait (presque) faire la même chose sur le modeste C64.



Palette de couleurs

Les visuels du jeu ont été pensés pour la palette de couleurs limitée du C64. L'écran n'exploite que 11 des 16 couleurs disponibles sur le système, dont seulement 9 dans la zone de jeu.



Des ennemis partout

S'il est difficile de multiplier les sprites sur tous les systèmes 8-bits, les programmeurs de *Flimbo's Quest* ont trouvé des moyens détournés pour que le jeu tourne en toute fluidité avec à l'écran quatre petits ennemis, un cinquième plus gros, sans oublier l'ami Flimbo en personne.



Du SID plein les oreilles

Il faut également souligner les qualités de la musique de *Flimbo's Quest*, jouée pendant les séquences de jeu, tout en laissant une place aux effets sonores. En outre, la bande-son est accrocheuse et exploite à merveille les atouts de la puce SID.



» PLUS LOIN, PLUS FORT

Flimbo's Quest

Ses créateurs sont peut-être de jeunes écervelés (*Boys Without Brains*), mais ils ont méchamment assuré...

» PLATEFORME : COMMODORE 64 » ÉDITEUR : SYSTEM 3 » SORTIE : 1990

Même s'il était encore assez populaire, le C64 commençait à dater, en 1992, et la machine de 1982 faisait pâle figure, face aux ordinateurs 16-bits et aux consoles japonaises qui commençaient à envahir le marché européen. Mais ça n'a pas empêché des passionnés venus de la communauté des Démomakers de rester fidèles à la machine.

Le groupe néerlandais des Boys Without Brains était bien connu, dans le milieu, et avait déjà produit des jeux avant *Flimbo's Quest* (*Super Trucker* et *Hawkeye*, en l'occurrence), mais ce dernier est leur création la plus célèbre. Si Laurens van der Donk est crédité comme programmeur, il a régulièrement affirmé en interview que le code du jeu était le résultat d'un vrai travail d'équipe avec Mario van Zeist et Jacco van 't Riet.

Les mécaniques de jeu de *Flimbo's Quest* sont presque un copier-coller de celles de leur précédent titre, *Hawkeye*. Flimbo doit sauver sa petite amie, Parly, capturée par un savant fou du nom de Fransz Dandruff qui veut aspirer son essence vitale (y'a vraiment des pervers partout). Pour récupérer sa dulcinée, Flimbo va devoir traverser des niveaux de plateformes, shooter des ennemis et ramasser des lettres qui vont lui dévoiler le secret pour vaincre Dandruff.

Si le gameplay n'a rien d'original, le jeu



est très impressionnant graphiquement et extrêmement soigné pour l'époque. Les graphismes, signés Arthur van Jole, sont si bien conçus qu'un œil non exercé pourrait croire qu'il y a bien plus de couleurs que ce que permet la palette. Et grâce aux talents en programmation des Boys Without Brains, on peut admirer un scrolling parallaxe et des troupes entières de sprites, sans le moindre ralentissement ou clignotement. Johannes Bjerregaard et Reyn Ouwehand ont quant à eux travaillé sur la puce audio SID et composé certaines des plus belles musiques de ce support.

Flimbo's Quest est devenu célèbre quand il s'est retrouvé dans une compilation aux côtés de *Fiendish Freddy*, d'*International Soccer* et de *Klax*, sortie au crépuscule du vieillissant C64... *



LE CHANT DE

Pourquoi les musiques des jeux et des démos Amiga ont-elles tellement marqué les esprits de tant de joueurs? Nous avons cherché des réponses auprès de sept musiciens qui ont signé certaines de ces inoubliables compositions...

Comment vous êtes-vous retrouvés à faire de la musique sur Amiga?

Jason Page : Je suis entré chez Graftgold en 1988, en pleine transition vers les jeux Amiga et Atari ST. J'ai commencé comme programmeur C64, mais très vite, j'ai commencé à m'occuper de la musique et des effets sonores. Le premier jeu Amiga sur lequel j'ai travaillé, c'est *Rainbow Islands* – juste la partie 'sons'.

Barry Leitch : Quand je bossais chez Catalyst Coders, on m'a prêté un Amiga avec *Soundtracker* et sa première disquette de *samples*. Je l'ai tout de suite adopté !

Allister Brimble : Je suis tombé sur une petite annonce d'une société du nom de 17-Bit Software, qui cherchait des gens pour la musique, les sons et les graphismes. J'avais composé quelques trucs sur *Aegis Sonix*, que je leur ai envoyés. Ils m'ont répondu qu'ils avaient adoré et qu'ils voulaient les inclure dans leurs prochains jeux. 17-Bit est devenu Team17, et vous connaissez la suite...

Tim Wright : C'était une évolution naturelle pour le fanboy Commodore que j'étais. Dès que j'ai eu mon A500, je me suis jeté sur *Soundtracker* et je composais presque un morceau par jour, jusqu'à ce que je fasse le tour complet du disque d'échantillons ST-01 ! J'ai ensuite investi quelques billets dans un sampler 8-bits Trilogic, et je suis

Bio



NOM
Jason Page

ÂGE
45 ans

PROFESSION
Ingénieur en charge des relations avec les développeurs console chez Unity

**SA COMPO
PERSO
PRÉFÉRÉE
SUR AMIGA**
Uridium 2

**SON MORCEAU
AMIGA
PRÉFÉRÉ**
Le thème de *Chaos Engine*, suivi de près par celui de *Turrican*

**SON DISQUE
FAVORI**
Ça change tout le temps, mais sans doute *This Must Be The Place I've Waited Years To Leave*, des Pet Shop Boys

devenu le roi du monde ! Je rêvais aussi de faire mon trou dans la scène Demo. Je suis membre fondateur du groupe Jester Brothers International, j'ai participé à des démos de Dionysus ; et la démo *The Puggs In Space* est devenu un jeu chez Traveller's Tales et Psygnosis.

Mark Knight : Je viens du C64, et quand j'ai vu *Soundtracker*, j'ai su que je pourrais travailler dessus. J'avais vu les premiers jeux 17-Bit Software, avant d'avoir mon Amiga, et j'avais été bluffé par la qualité du son.

Dave Lowe : J'ai d'abord programmé en Z80 sur ZX81, puis j'ai fait des jeux Spectrum (*Buggy Blast*, *Thrust*) avant de passer à la programmation musicale sur la puce audio Rasputin du Spectrum 128. Ça m'a amené progressivement à composer des musiques pour des jeux Spectrum, Atari ST, C64 et Amiga.

Jeroen Tel : Je composais sur C64, donc le passage à l'Amiga s'est fait naturellement. Le potentiel des échantillons sonores me fascinait. Les premières musiques qu'on m'a demandé de faire sur Amiga, ce sont celles d'*Iron Lord* et de *Supremacy*.

Pourquoi l'Amiga est-il si top pour la musique?

AB : C'était le premier ordi avec du son échantillonné intégré, et ça



Photo : Andrew Fisher



» [Amiga] Tim Wright et Brian Johnston ont composé la bande-son de *Lemmings*.

» Une des dernières apparitions publiques de Richard Joseph, au *Retro Ball* de 2005.

L'AMIGA



» En 2012, Mark Knight a sorti son album *Reawakening*.



a donné naissance à une nouvelle génération de musiques et d'effets sonores. Avant ça, il n'y avait que des *samplers* dédiés que seuls les compositeurs riches et bien établis pouvaient se payer.

JP : Les quatre canaux d'échantillonnage y sont pour quelque chose ! Sans le Commodore 64, l'Amiga n'aurait pas eu d'aussi bons sons si vite. La musique sur Amiga s'appuie sur des techniques qui se sont développées pendant l'ère 8-bits. Et la scène démo a montré ce qu'on pouvait faire sur Amiga.

BL : L'Amiga et le logiciel *Soundtracker* ont élargi le champ des possibles pour les compositeurs. On ne dépendait plus du pote capable de programmer de la musique. Avec le temps, des utilisateurs ont réussi à extraire des canaux en plus, et les choses ont encore progressé jusqu'à l'ère du CD-ROM.

TW : C'était l'idéal pour se lancer dans la musique échantillonnée pour pas cher. Ça a même servi pour des morceaux du Top 50 ! Le rapport qualité/prix était imbattable ! ▶

En chiffres

3

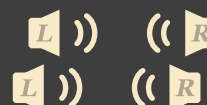
La puce Paula, une des trois puces spécifiques à l'Amiga, gère la partie sonore. Elle contrôle aussi le lecteur de disquette, le port série et les signaux d'entrée.



Paula

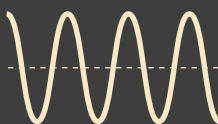


4



Quatre canaux d'échantillonnage sont disponibles : deux à gauche et deux à droite, pour la stéréo.

L'échantillonnage des sons de Paula est codé en PCM (Pulse-Code Modulation) 8-bits.



8



Il y a 64 niveaux de volume et celui de chaque canal peut être réglé séparément.

64

28 kHz

C'est la fréquence de sortie sonore maximale (en accès mémoire direct).

3231 Mo

C'est le volume de l'archive musicale Amiga Exotica (exotica.org.uk), où l'on peut chercher des morceaux par jeu, par titre et par nom du compositeur.

Samba De Amiga La playlist ultime des rois de la musique Amiga



Jason Page

Uridium 2 (Titre)

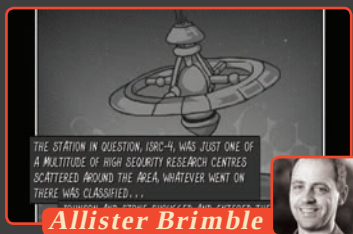
Un titre où les synthés dominent, soutenus par une superbe rythmique, qui colle parfaitement à l'ambiance de ce shooter spatial futuriste. Le jeu exploite globalement très bien les voix et les effets sonores digitalisés.

Liberation – Captive II (in-game)

Le RPG à la première personne de Tony Crowther et Ross Goodley se passe dans un état policier où les robots-tueurs sont devenus fous. La bande-son mêle des rythmes militaires et des sonorités métalliques qui entretiennent le mystère et alourdissent l'ambiance.



Mark Knight



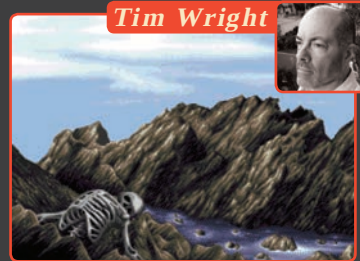
Allister Brimble

Alien Breed (Titre)

Ce morceau de cinq minutes donne le ton pendant la séquence d'introduction du jeu et sur l'écran-titre. Les échos des premières mesures se muent pour former un thème électronique fabuleux et inquiétant, qui met dans l'ambiance avant de partir explorer cette station spatiale soi-disant déserte...

Shadow of the Beast 3 (Game Over)

Ce morceau de game over superbe et mélancolique baptisé *Funeral* fait partie d'une bande-son très réussie dans son ensemble. On aime particulièrement les carillons qui donnent beaucoup de relief à la composition.



Tim Wright

MK : Ça a permis au grand public d'accéder à des musiques réalistes sans avoir à investir dans du matériel dédié coûteux, pour des résultats similaires.

DL : La puce Paula et le processeur 68000 étaient pensés en amont pour les programmeurs et les compositeurs.

JT : Jouer avec quatre canaux, ça ouvrait de nouveaux horizons. Et puis, c'est devenu très facile pour les amateurs de composer avec un *tracker*.

Quelles étaient vos influences musicales respectives ?

JP : D'autres compositeurs, comme Richard Joseph ou Chris Huelsbeck. Pas mal de musiques de la scène démo. Je n'en faisais pas vraiment partie, mais je me souviens que je

regardais pas mal les démos de Red Sector et de Wild Copper.

BL : Généralement, je m'inspirais de ce que j'écoutais à l'époque, ou des styles spécifiques que pouvaient demander les programmeurs. Quand je composais pour Imagitec et Gremlin Graphics, je passais aussi beaucoup de temps à écouter les musiques de la scène démo.

AB : Jean-Michel Jarre, et des compositeurs de jeux 8-bits, comme David Whittaker, Rob Hubbard, Tim Follin et Ben Daglish.

TW : Des groupes comme Depeche Mode, Erasure, Howard Jones et de la musique électronique : Jean-Michel Jarre, Vangelis, Yellow Magic Orchestra ou Tangerine Dream. Je me suis aussi inspiré de musiciens C64, dont Rob Hubbard, Galway, et les Maniacs Of Noise.

MK : Beaucoup de musiques C64 de différents artistes, et Jean-Michel Jarre.

DL : Quand j'ai commencé, je n'avais jamais entendu de musique

Bio



NOM
Barry Leitch

ÂGE
47 ans

PROFESSION
Compositeur

SA COMPO PERSO PRÉFÉRÉE SUR AMIGA
TFX (Thème-titre)



SON MORCEAU AMIGA PRÉFÉRÉ
Scrambled Mind, de Heatbeat (démo)

SON DISQUE FAVORI
Violator de Depeche Mode



informatique.

JT : Je viens d'une famille de mélomanes et de musiciens. La chorale de mon père s'entraînait à la maison et ma mère adorait le classique. Mais ce sont des compositeurs comme Rob Hubbard, Martin Galway ou Ben Daglish qui m'ont vraiment donné envie de devenir moi aussi compositeur de musiques de jeux.

Comment travailliez-vous, généralement ?

JP : Pour le premier *player* Graftgold, j'utilisais *NoiseTracker* pour composer, avant d'intégrer la musique dans le jeu en éditant le code assembleur. Après *Paradroid 90*, j'ai écrit un autre *player*, plus flexible. Je pouvais modifier la tonalité, le volume, les positions des *loops* et compagnie avec des macros. J'ai aussi programmé un éditeur sur PC qui se connectait directement à l'Amiga, l'Atari ST, la Mega Drive et la SNES. Je pouvais 'jouer' sur le clavier du PC, même si les informations étaient envoyées directement à la plateforme. Ça me permettait d'entendre le résultat final sans avoir à reconstruire le code.

BL : La plupart du temps, je partais d'une progression d'accords ou d'un arpegge. Mais parfois, c'était une ligne de basse, une mélodie ou une rythmique.

AB : J'expérimentais avec différentes banques de sons. J'entrais les notes et les effets sous *Soundtracker*. C'était aussi pour ça



» [Amiga] Le portage de *Power Drift* n'est pas terrible, mais sa musique est top!

» La collection de CD *Immortal* rassemble les œuvres de nombreux compositeurs Amiga.



Dave Lowe

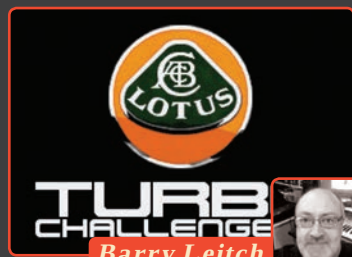
Frontier : Elite 2 (Titre)

□ Un jeu de l'ampleur de *Frontier* impose un thème grandiose. Avec cette ouverture en fanfare dans le style de John Williams, les aspirants-pilotes sont gonflés à bloc avant de partir explorer l'ultime frontière!

Supremacy (Titre)

□ Une composition née sur C64 qui passe bien sur les différents supports où le jeu a été porté. La version Amiga se hisse tout de même au-dessus du lot avec sa puissante partition rythmique et sa tonalité plus sombre.

Jeroen Tel



Barry Leitch

Lotus Turbo Challenge 2 (Titre)

□ Ce morceau très 'dance' colle parfaitement à un jeu de course, avec sa basse électro, ses percussions et ses voix digitalisées qui ne sont pas sans rappeler le style musical du groupe suisse Yello.

"Au lieu de réviser pour mes examens de fin d'études, je composais des chiptunes!"

Mark 'TDK' Knight

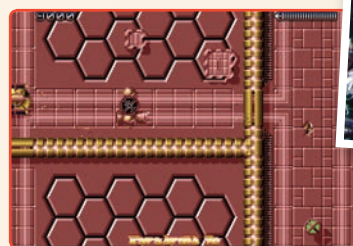
que c'était génial, l'Amiga : trouvez vos sons, puis composez votre musique! Aussi simple que ça!

TW : Je chargeais des *samples* au hasard, et je commençais par coucher la rythmique. Puis la ligne de base... et les mélodies suivaient. Parfois, il m'arrivait de partir d'une mélodie que je fredonnais. Le thème de *The Puggs In Space*, par exemple, vient d'une mélodie très basique, presque mathématique. Je cherchais comment mettre plus d'échantillons ou de notes dans mes morceaux. Les accords digitalisés étaient bien pratiques, par exemple : ça ne prenait qu'un seul canal pour un accord de deux ou trois notes!

MK : Parfois j'étais inspiré par les *samples* d'un module d'un autre *tracker*, d'autres fois un morceau me venait sous la douche... Je n'avais pas de rituel spécifique. Les idées allaient et venaient tout le temps, n'importe où, n'importe quand.

DL : Je composais toujours d'abord au piano, avant de séquencer la partition sur ST et convertir les données MIDI en texte assembleur pour l'Amiga.

JT : On programrait une routine musicale et on entrait les notes en hexadécimal. Ensuite, je pouvais écouter ce que ça donnait, pour



» [Amiga] Jason Page a composé la bande-son incroyable de *Paradroid 90*, mais aussi conçu les effets sonores.

continuer ou corriger les erreurs. Mais pour certains titres, je me suis servi de *Protracker*.

Où trouviez-vous vos échantillons sonores?

BL : Partout où je pouvais!

JT : J'ai commencé avec les disquettes de *samples* ST-XX. Puis j'ai mis la main sur un *sampler* Amiga, et à partir de ce moment, mes échantillons ont largement gagné en originalité. Je rippais aussi des échantillons de *mods Protracker* qui me plaisaient.

JP : Certaines de mes premières compos, comme *Simulcra*, utilisent les *samples* ST-01 et des sons à moi. J'avais peu de RAM libre pour les jeux plus tardifs, alors je générerais des sons en temps réel. Par exemple, la basse et l'instrument dominant de la musique

de *Fire & Ice*, ce sont des signaux carrés de 512 octets. Je modifiais aussi les *loops* pour changer la rythmique, comme je le faisais avant sur le SID du C64. Trouver des sources d'échantillons, c'était plus compliqué qu'aujourd'hui.

AB : J'ai vite compris l'importance de créer mes propres sons. La plupart du temps, je les générerais sur mes synthés : un Kawai K1, un Korg O1, un Yamaha TG77 et un Kurzweil K2000.

TW : Des vinyles, des CD, des cassettes ou même juste un magnétophone et un micro, pour enregistrer. C'était compliqué d'identifier la source d'un échantillon, à l'époque, alors on ne prenait pas trop de risques en piochant dans les musiques du commerce. Et puis, j'ai fini par acheter des synthés. J'ai par exemple enregistré des sons sur le Korg DS8 et le Korg M1 de mon ami Shaun Morris pour les musiques ▶

Bio



NOM

Allister Brimble

ÂGE

46 ans

PROFESSION

Ingénieur son et musique

SA COMPO

PERSO

PRÉFÉRÉE

SUR AMIGA

Alien Breed

SON MORCEAU

AMIGA

PRÉFÉRÉ

Le thème de *Ghouls & Ghosts* par Tim Follin

SON DISQUE

FAVORI

Chronologie

de Jean-Michel Jarre

Photo : Andrew Fisher



» Mark Knight, en concert avec *Stuck In D'80s*, au festival *Back In Time Live* de 2005.



NOM

Tim Wright
(pseudonyme :
CoLD StORAGE)

ÂGE

50 ans

PROFESSION

Chef du développement chez Numfum GmbH et directeur général de Tantrumedia Limited

SA COMPO

PERSO

PRÉFÉRÉE

SUR AMIGA

La musique de *Game Over* de *Shadow of the Beast III* ou l'intro au piano d'*Agony*

SON MORCEAU

AMIGA

PRÉFÉRÉ

Hired Guns
de Brian Johnston

SON DISQUE

FAVORI

The 12" Album
d'Howard Jones

Bio



NOM
Mark Knight
(pseudonyme : TDK)

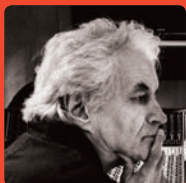
ÂGE
44 ans

PROFESSION
Compositeur
et ingénieur son
freelance

**SA COMPO
PERSO
PRÉFÉRÉE
SUR AMIGA**
Chubby Chubby
Chip Chip

**SON MORCEAU
AMIGA
PRÉFÉRÉ**
Klisje paa Klisje
par Walkman (Tor
Bernhard Gausen)

**SON DISQUE
FAVORI**
Actuellement, la
bande-son du film
Chappie



NOM
Dave Lowe
(pseudonyme :
Uncle Art)

ÂGE
67 ans

PROFESSION
Musicien

**SA COMPO
PERSO
PRÉFÉRÉE
SUR AMIGA**
Frontier : Elite II
(Second thème)

**SON MORCEAU
AMIGA
PRÉFÉRÉ**
Joker!

**SON DISQUE
FAVORI**
Strawberry Fields
des Beatles

Photo : Avec l'aimable
collaboration de Dave Lowe



» En 2015, Tim Wright a remixé la bande-son de *Shadow Of The Beast* de David Whittaker pour un livre en financement participatif.

► de *Shadow Of The Beast II*.

MK : Quand j'ai décroché mon certificat d'études en 1989, ma mère m'a offert un peu d'argent qu'elle avait économisé pour l'occasion. C'était censé m'aider à poursuivre mes études, mais en fait, j'ai acheté un synthé Roland D10 dont j'ai tiré quelques chouettes *samples*.

DL : Tous mes *samples* viennent de mes synthés. Les échantillons brefs me servaient tels quels, mais pour les plus longs, je créais des boucles pour les mélodies.

Quelles étaient les principales contraintes ?

JP : La RAM, toujours. Parfois j'avais 30 Ko pour tout le jeu, parfois 30 Ko pour chaque niveau... C'était pénible. Les gens qui achetaient les jeux n'avaient pas idée des limitations.

BL : Pour plusieurs jeux auxquels j'ai collaboré, on me briefait le vendredi vers 16 heures et on me disait que si je n'avais pas fini pour 17 heures, le jeu serait mis en vente sans musique. Ça s'est passé comme ça sur *Silkworm* et *Xiphos*, par exemple.

AB : Les taux d'échantillonnage étaient très limités. Avec seulement 512 Ko de RAM, on pouvait avoir autour de 40 Ko pour la musique. C'est pourquoi la plupart de mes compositions sont plus simples que ce qu'on peut entendre dans les démos.

TW : J'ai eu beaucoup de chance, parce que presque tout ce que j'ai composé, c'était pour *Psychosis*, qui n'hésitait pas à dédier une



» [Amiga] Jeroen Tel a composé les pistes in-game du shoot-'em-up ornithologique *Agony*.



» [Amiga] Chez Codemasters, Allister Brimble a entre autres adapté la bande-son C64 d'*Elephant Antics*.

“C'est incroyable, d'entendre ces jeunes talents qui n'étaient même pas nés quand l'Amiga est sorti!” Jeroen Tel

disquette rien que pour l'intro.

MK : La mémoire et le nombre de canaux et le temps. Au lieu de réviser pour mes examens de fin d'études, je composais des *chiptunes*!

Travaillez-vous aussi sur Atari ST ?

JP : Le ST, c'était de la merde, surtout quand on venait du C64. J'ai quand même réussi à sortir de bons sons pour *Paradroid 90*. J'aimais bien son modulateur en anneau, mais à part ça, c'était pas très excitant.

BL : Quand je composais sur Amiga, je gardais à l'esprit que ça allait être converti, ensuite. Je devais prévoir qu'il y aurait un canal en moins, ou qu'il faudrait par exemple combiner la rythmique et la basse.

AB : J'ai pas mal travaillé pour Codemasters. La puce audio était presque la même que celle du ZX Spectrum 128, donc ça faisait surtout des 'bips' 8-bits. L'Amiga était clairement en avance.

TW : Certains de mes morceaux figurent dans les versions ST des

jeux, via un *player* de fichiers MOD.

MK : J'avais un 1040STFM qui me servait exclusivement de séquenceur MIDI, avec *Cubase*. Mais l'Amiga était meilleur que l'Atari ST sous presque tous les aspects.

DL : C'était presque impossible de jouer la plupart des musiques Amiga sur ST, sans puce d'échantillonnage. C'était laborieux d'adapter ces compos sur la puce AY du ST.

JT : Je ne me servais du ST que comme séquenceur MIDI. J'avoue que sa puce audio ne m'inspirait pas tellement...

Faites-vous toujours des musiques de jeux vidéo ?

JP : Pas à plein temps. Je compose toujours pour des jeux quand on me le demande et si ça correspond à mes envies du moment. Mais je suis toujours très passionné par les sons dans les jeux vidéo.

BL : De temps en temps, oui. J'ai par exemple signé l'arrangement du medley orchestral des thèmes de *Top Gear Vegas* et d'*Horizon Chase* pour le *Video Games Live* de Brazil, l'an dernier. C'était un gros défi et un véritable accomplissement que d'entendre mes compositions jouées par un orchestre !

AB : J'ai toujours travaillé dans les jeux, de l'ère 8-bits à la Wii. Et aujourd'hui encore, je suis disponible pour composer des musiques de jeux.

TW : Je suis devenu très exigeant, aujourd'hui. Plutôt que de dire oui à tout, je préfère les projets où j'ai le sentiment de pouvoir faire quelque



» [Amiga] Iron Lord est un des premiers jeux Amiga sur lesquels Jeroen Tel ait travaillé.



» [Amiga] Dave Lowe a signé la musique d'ISS : Incredible Shrinking Sphere.

chose de neuf.

MK : J'ai fait une longue pause depuis la musique de *Dungeon Keeper 2* en 1999, pour me concentrer sur la conception sonore. Mais je m'y suis remis avec *F1 2015* et aujourd'hui, je suis fournisseur indépendant de contenu audio.

DL : Je n'en fais plus trop en ce moment, mais je suis en discussions avec des sociétés de jeux. C'est très confidentiel, donc je ne peux pas en dire plus, pour l'instant.

JT : J'ai composé des bandes-son sur toutes sortes de supports, mais ces temps-ci, je travaille surtout sur des jeux PC et des jeux sur navigateur.

Quelles sont d'après vous les raisons de la popularité des musiques Amiga, aujourd'hui encore ?

JP : Les specs techniques sont une chose, mais si les compositions n'avaient pas été bonnes, tout ça serait tombé dans l'oubli depuis longtemps...

BL : Je pense qu'elles ont bien vieilli et ne sont pas trop 'bip-bip', comme peuvent l'être les musiques sur des machines plus anciennes. Vous pouvez les écouter en voiture sans que votre femme ne vous dise de couper ça parce que ça lui casse les oreilles !

Bio



NOM
Jeroen Tel

ÂGE
45 ans

PROFESSION
compositeur et ingénieur son

SA COMPO PERSO PRÉFÉRÉE SUR AMIGA
Agony
(musique in-game)

SON MORCEAU AMIGA PRÉFÉRÉ
Dizzy – alternative samba mod

SON DISQUE FAVORI
The Seventh One
de Toto



» [Amiga] Lotus Esprit Turbo Challenge propose 4 pistes in-game différentes, signées Barry Leitch et Patrick Phelan.

AB : Les quatre canaux de l'Amiga ont inspiré de nouvelles façons de composer et d'utiliser des sons échantillonnés. Des compositions d'artistes comme David Whittaker ou Chris Huelsbeck sont toujours géniales à écouter aujourd'hui. Un bon morceau le reste à jamais !

TW : Comme pour les musiques 8-bits, il y a aussi l'aspect 'nostalgie' qui entre en compte. Et ces compos ont un son bien identifiable.

MK : J'écoute encore souvent de vieux modules de trackers, pas par nostalgie, mais parce qu'il y a de très bons morceaux. Mais je suppose que tout le monde n'est pas du même avis...

JT : La bonne musique ne meurt jamais. C'est incroyable, d'entendre aujourd'hui ces jeunes talents qui se font un nom sur la scène remix, et qui n'étaient même pas nés quand l'Amiga est sorti ! *

Ouvrez les esgourdes !

On compare les capacités sonores de l'Amiga et de ses concurrents...

Amiga

Puce audio Paula
(Ports, Audio, UART et Logique), quatre canaux d'échantillonnage PCM 8-bits (28 kHz), sortie stéréo

□ Le haut taux d'échantillonnage de la puce Paula, indépendante du processeur, produit une superbe qualité sonore. Avec quelques astuces techniques, on peut même aller au-delà de 8 canaux simultanés. Largement de quoi occulter l'Atari ST.

Verdict : ★★★★★



Atari ST

Puce audio
Yamaha YM2149F SSG
(basée sur la puce AY de General Instruments).

Trois canaux à signaux carrés plus un canal de bruit. Sortie mono (stéréo sur le STE)

□ Atari a préféré une puce Yamaha à la puce audio AMY prévue à l'origine. Les samples accaparent beaucoup le processeur, mais si le ST est moins convaincant de ce côté, il est aussi célèbre pour ses ports MIDI qui a séduit bien des musiciens.

Verdict : ★★★☆☆



Mega Drive

Puces audio Texas Instruments SN76489 et Yamaha YM2612, quatre générateurs de voix plus du son FM sur six canaux. Sortie stéréo

□ On retrouve ces deux puces dans les consoles de salon et les bornes d'arcade de Sega. Le synthétiseur FM de Yamaha produit des sons très riches et entre de bonnes mains, la Mega Drive peut faire des merveilles, musicalement.

Verdict : ★★★☆☆



SNES

Puce Nintendo S-SMP, avec processeur de signal numérique (DSP) et RAM embarquée, huit canaux d'échantillonnage 16-bits (de 8 à 48 kHz), sortie stéréo (compatible Dolby)

□ Avec son DPS conçu par Ken Kutaragi de Sony, la puce audio de la SNES, très polyvalente, est programmable avec son propre langage machine. Il est moins facile de composer pour ce système, mais les résultats peuvent être exceptionnels.

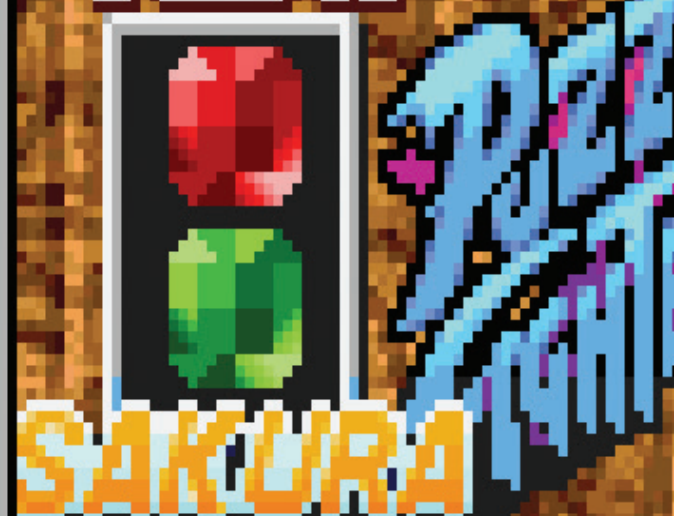
Verdict : ★★★★★



CAUTION

02

NEXT



SCORE

NOR

0025641



Super Puzzle Fighter II Turbo

OH OUI, FRAPPE-MOI, GEMME ÇA

RÉTROVIRUS



» PLAYSTATION » CAPCOM » 1996

Le recyclage éhonté de Capcom ne date pas d'aujourd'hui, mais ne jetons pas la pierre à l'éditeur japonais plus que de raison, ne serait-ce que parce qu'après tout, il est loin d'être le dernier à tirer sur cette corde (même s'il la tient avec les mains, les pieds et les dents). Ni à exploiter la popularité de ses gros succès pour pondre des suites, des remakes et des *spin-offs*, sujet dont il est plus particulièrement question ici avec *Super Puzzle Fighter II Turbo*. Évidemment, à chaud et a priori, on se dit que le jeu de combat et le *puzzle-game* d'empilement tetrisoïde ou puyopuyen n'ont pas grand-chose en commun, et pourtant : c'est à la fois une question de réflexes et de stratégie, de combos et de sang-froid à canaliser malgré l'adrénaline. Kif-kif, quoi. Et l'addiction que ces jeux engendrent est du même acabit, y compris en face à face entre joueurs. Le même syndrome du 'Allez zoup, encore une petite partie', qui souvent se décline d'ailleurs en 'La revanche, p'tain, la revanche!' pour les plus accros.

Bref, retrouver les combattants de *Street Fighter II* dans un jeu d'alignement de gemmes colorées, il n'y a finalement rien de plus logique. Bien vu, Capcom. ★



Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ

GLOIRE AU CATCH!

Les jeux de catch ne courent plus trop les rings, si tant soit qu'on cherche autre chose que la clique WWE habituelle... Mais réjouissez-vous, fans de lutte : on est allés vous dénicher de bonnes grosses alternatives qui chopent, tabassent et projettent...

GIANT GRAM 2000: ALL JAPAN PRO WRESTLING 3

■ PLATEFORME : DREAMCAST ■ DÉVELOPPEUR : WOW ENTERTAINMENT ■ ANNÉE : 2000

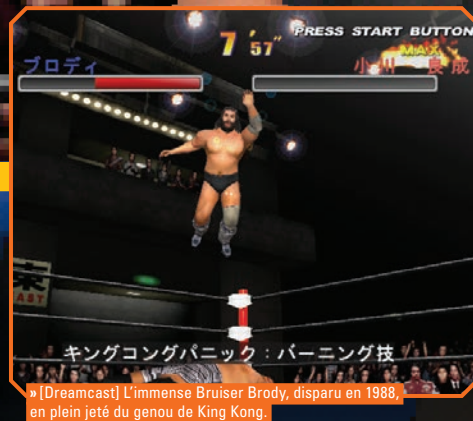
■ **Pas facile d'aimer le catch.** On peut s'habituer à voir son intelligence mise en doute ("Non mais tu sais que c'est pour de faux, quand même?"), mais il n'est pas forcément facile de trouver de bons matchs à regarder. Bien sûr, la *World Wrestling Entertainment* et même de plus petites organisations américaines organisent de belles rencontres, mais on rate pas mal de choses vu le peu d'exposition dont bénéficie la production japonaise dans le genre. Et hélas, ça a toujours été le cas. Si la *New Japan Pro Wrestling* est toute-puissante aujourd'hui dans l'archipel, la fédération *All Japan Pro Wrestling* ne comptait pas pour du beurre, avant. Et il en allait de même pour ses jeux vidéo.

Giant Gram 2000 est le dernier des jeux vidéo *All Japan Pro Wrestling*, mais aussi le meilleur. Et comme ses prédécesseurs, il est tout d'abord sorti en arcade. Pas étonnant, donc, que ce titre soit très rapide et assez facile à prendre en main. Et vu que les coups ont la part belle dans le catch japonais, il en va de même dans le jeu, où quand ça cogne, on sent que ça fait mal. D'autant plus que quand un catcheur place un

coup particulièrement dévastateur, la palette de couleur s'inverse un instant, dans un grand fracas métallique, pour signaler une blessure. Une jolie touche très poétique.

Le mode arcade est logiquement au premier plan, avec une suite de combats en solo ou en équipe jusqu'à la finale du championnat (et accessoirement la victoire). L'enrobage est réussi, avec les traditionnelles entrées en musique sous les vivats, mais les fans peuvent aussi préférer créer leur propre catcheur, même si les options sont assez limitées, et surtout un mode Histoire, qui recrée 24 affrontements cultes afin de débloquent les vidéos des matchs en question.

Côté casting, comptez sur 31 catcheurs de départ et 14 de plus à déverrouiller. Le Japon étant à l'honneur, on trouve principalement des stars de là-bas, comme Giant Baba, Kenta Kobashi, Mitsuharu Misawa et Jun Akiyama, mais on y croise aussi quelques catcheurs occidentaux, dont Big Van Vader, Johnny Ace (mieux connu sous le nom de John Laurinaitis), Mike Barton (Bart Gunn à la WWE), Stan Hansen et Steve "Docteur Death" Williams.



► [Dreamcast] L'immense Bruiser Brody, disparu en 1988, en plein jeté du genou de King Kong.

Des légendes du catch sont aussi au programme, comme Rikidozan, Jumbo Tsuruta, Bruiser Brody et Bruno Sammartino. Même Wolf Hawkfield de *Virtua Fighter* fait une apparition, vu que Sega sponsorisait à l'époque un athlète qui reprenait ses poses.

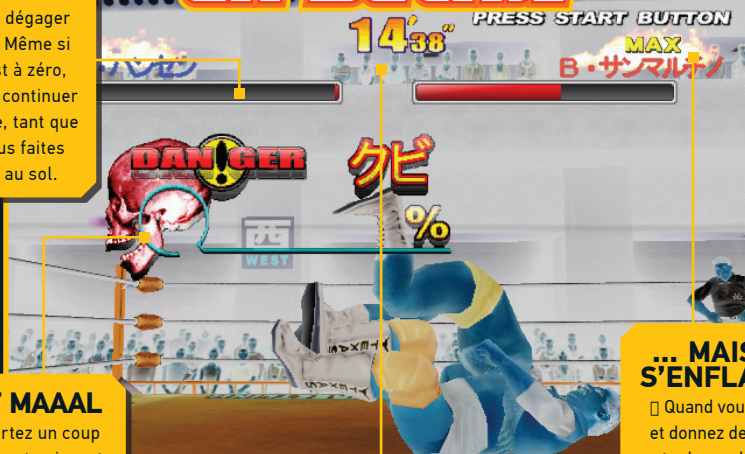
À l'international, les joueurs Dreamcast devaient se contenter des *ECW Hardcore Revolution* et autres *WWF Royal Rumble*, mais franchement, ils n'arrivent pas à la cheville de l'excellent *Giant Gram 2000*. On peut aujourd'hui dénicher le GD-Rom en import pour pas cher et trouver des aides en ligne pour se dépatouiller si l'on ne lit pas le japonais. Et franchement, ça vaut le coup de faire l'effort quand on aime le catch.



JUSQU'AU BOUT

□ La barre de vie de votre catcheur indique s'il est plus ou moins susceptible d'abandonner ou de réussir à se dégager d'une prise. Même si votre vie est à zéro, vous pouvez continuer à vous battre, tant que vous ne vous faites pas clouer au sol.

EN DÉTAIL



ÇA FAIT MAAAL

□ Si vous portez un coup particulièrement puissant, vous pouvez blesser votre adversaire. Quand cela se produit, les couleurs s'inversent pour vous en informer et la zone touchée – ici, le cou – est signalée à l'écran.

ON NE TERGIVERSE PAS...

□ Chaque match est en temps limité, aussi vaut-il mieux soumettre l'adversaire le plus vite possible. Il n'y a pas d'égalité, et à la fin du chrono, celui qui a le plus de vie l'emporte.

... MAIS ON S'ENFLAMME

□ Quand vous prenez et donnez des coups, votre barre de Burning se remplit. Quand elle atteint son maximum, vous pouvez déclencher un *finishing move* ou vous dégager d'une prise au sol.

SI ÇA VOUS A PLU...

ALL JAPAN PRO WRESTLING FEATURING VIRTUA

ARCADE

□ Le premier titre sous licence AJPW de Sega n'est pas aussi soigné que le dernier de la série, mais on y retrouve Jeffry de Virtua Fighter et le jeu tourne plutôt bien, avec de belles animations de personnages, en 60 images par seconde, siouplait.



WWF WRESTLEMANIA : THE ARCADE GAME

ARCADE

□ Midway se lâche pour ce titre sur la Nouvelle Génération WWF et se moque du réalisme. Les projectiles ? Pas de problème. Transformer les bras de Razor Ramon en vraies lames ? Ben tiens ! Défoncer la tronche de l'adversaire avec une pierre tombale, dans la peau de l'Undertaker ? Et comment !



SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

ARCADE

□ Même si vous n'aimez pas le catch, voilà un jeu à la fois fun et accessible à essayer, ne serait-ce que parce qu'on peut y incarner Mike Haggar de *Final Fight*, maire de Metro City, mais aussi ancien catcheur.



Trésors Oubliés

SUPER FIRE PRO WRESTLING SPECIAL

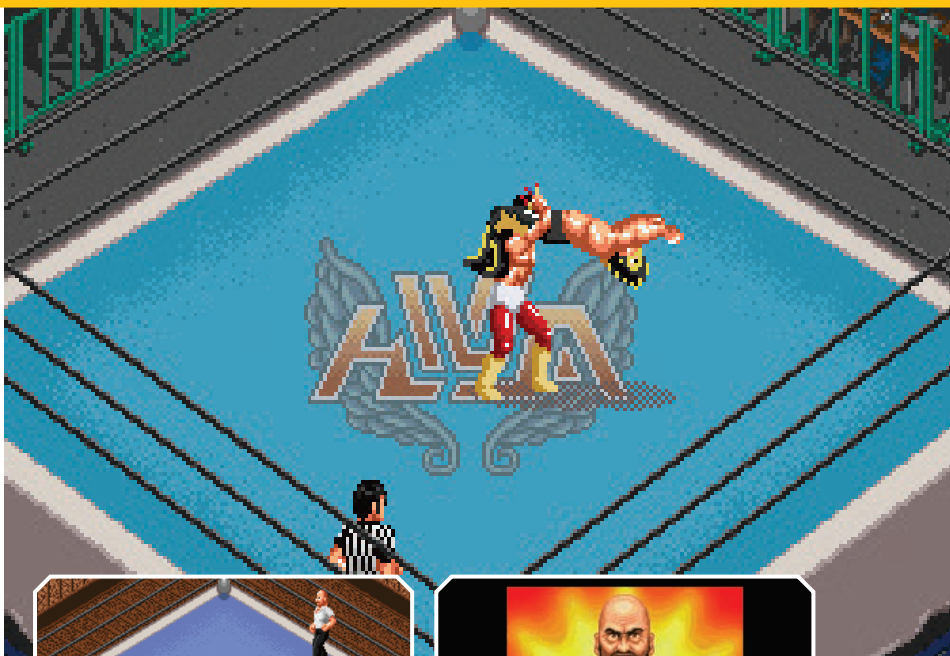
■ PLATEFORME : SNES ■ ÉDITEUR : HUMAN ENTERTAINMENT ■ ANNÉE : 1994

■ La série des *Fire Pro Wrestling* est bien connue des fans de jeux de catch et s'est répandue sur nombre de formats, avec plusieurs titres de qualité, des brillants volets SNES au moderne *Fire Pro Wrestling World* (sorti en 2017, mais en 2D), en passant par *Fire Pro Wrestling D* sur Dreamcast.

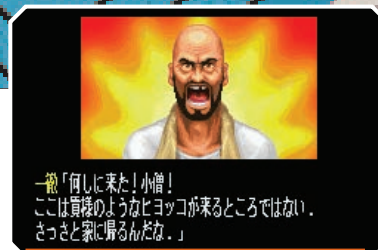
La popularité de la franchise s'explique notamment par ses excellents outils de création de personnages et la grande variété des types de matchs proposés.

Il faut tout de même un peu de temps pour s'habituer aux commandes : quand votre catcheur s'approche d'un adversaire, cela active une prise et il faut déclencher son coup le plus près possible du moment où votre catcheur attrape son opposant. Il faut aussi suivre la progression d'un vrai match : on démarre avec des techniques simples (coup d'Arpin, frappes...) avant de passer à des attaques plus sérieuses (*powerbomb*, suplex, etc.). Si vous tentez de déclencher une attaque puissante trop tôt, il y a de fortes chances que l'adversaire vous la retourne et prenne l'avantage.

Super Fire Pro Wrestling Special a évidemment un peu vieilli, mais il est célèbre pour son mode narratif *Champion Road*, imaginé par le créateur de *Killer7* et de *No More Heroes*, Goichi Suda (Suda51, quoi). L'histoire met l'accent sur les sacrifices qu'implique la vie d'un catcheur – et celle du jeu est gratinée, puisqu'il perd sa petite amie et tue accidentellement son meilleur ami sur le ring. À la fin du jeu, après avoir gagné le championnat, mais perdu tout ce à quoi il tenait, ledit catcheur se suicide chez lui, quelques jours après sa victoire. Oui, c'est très joyeux, comme jeu.



» [SNES] Au début de l'histoire, vos matchs se déroulent sur le ring miteux d'un dojo de seconde zone.



» [SNES] Toute l'histoire est en japonais, mais les images permettent de comprendre à peu près ce qu'il se passe.

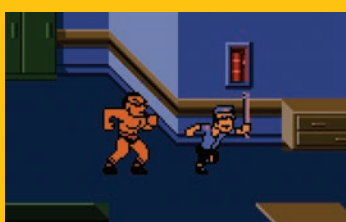
ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» AJW : QUEEN OF QUEENS

■ DÉVELOPPEUR : NEC
■ PLATEFORME : PC-FX ■ ANNÉE : 1995

■ Dans cette curiosité, les stars du *All Japan Women's Pro Wrestling* s'affrontent en FMV. Le jeu débute avec une séquence de présentation pendant laquelle les joueurs entrent leurs commandes, puis la vidéo correspondante est lancée. La réalisation du jeu est très correcte, mais avouons qu'on n'a pas tellement l'impression d'être vraiment aux commandes...



» WWF BETRAYAL

■ DÉVELOPPEUR : WAYFORWARD
■ PLATEFORME : GAME BOY COLOR
■ ANNÉE : 2001

■ Stephanie McMahon a été kidnappée, et c'est à vous de la sauver, dans la peau et les muscles saillants de Stone Cold Steve Austin, de The Rock, de Triple H ou de l'Undertaker. Ce beat-'em-up n'a rien de bien original, mis à part sa licence et quelques graphismes plutôt jolis ci et là, alors vous pouvez laisser Stephanie à son sort (et puis, elle est assez costaud pour se débrouiller, toute seule, aussi).



» LEGENDS OF WRESTLING II

■ DÉVELOPPEUR : ACCLAIM STUDIOS SALT LAKE CITY
■ PLATEFORME : GAMECUBE ■ ANNÉE : 2002

■ Après avoir successivement perdu les droits sur la WWF et l'ECW, Acclaim a dû se tourner vers des légendes du catch non affiliées à ces grosses fédérations. Dans les versions PAL du jeu, on retrouve des légendes du *World Of Sport* (Big Daddy, Giant Haystacks, Kendo Nagasaki et Mick McManus), prêtes à se frotter à des Hulk Hogan et autres Rowdy Roddy Piper.



» CUTIE SUZUKI NO RINGSIDE ANGEL

■ DÉVELOPPEUR : COPYA SYSTEM
■ PLATEFORME : MEGA DRIVE ■ ANNÉE : 1990

■ Dans les années 90, Cutie Suzuki était une superstar de la *JWP*, une fédération de catch féminin japonaise. Ce jeu sous licence est très proche des titres *WWF* de l'époque, avec quelques attaques bien sympas. Par contre, c'est moche. Difficile de croire que c'est un jeu Mega Drive sorti à peu près au même moment qu'un *Castle Of Illusion*, par exemple.

EXTREME WARFARE REVENGE

■ PLATEFORME : PC ■ ÉDITEUR : ADAM RYLAND ■ ANNÉE : 2002

■ On a tous un jour soupiré devant un spectacle de catch en se demandant quel abruti avait écrit ces conneries. Grâce à ce simulateur de gestion d'équipe de catch (en freeware, précisons-le), vous prendrez le contrôle de votre propre écurie d'athlètes, de la promotion aux négociations avec les sponsors et les chaînes, en passant par l'embauche et le licenciement des scénaristes des spectacles.

Le principe est très proche de celui des jeux de gestion de foot : chaque catcheur a ses propres statistiques dont découlent ses performances dans les différents types de matchs, ses amitiés et inimitiés, ses revendications salariales, etc. Votre rôle est de les caser dans des matchs et querelles qui passionneront le public, d'organiser les interviews, les bastons en coulisses, les coups bas, etc. Après chaque spectacle, un expert du catch commente et note votre performance, d'après la qualité du show et les réactions de la foule.

Les données par défaut de la version 4.0 datent de 2004, et si le jeu n'a plus de licence officielle, on peut tout de même prendre les commandes de nombreuses écuries réelles, du géant WWE aux indépendants comme NWA : *Total Nonstop Action* ou *Ring Of Honor*. Il n'y a pas d'objectif défini, mais on peut s'amuser à commencer avec une petite fédération et tenter d'occulter la WWE. La communauté de fans continue d'entretenir la base de données, histoire de coller aux nouveaux venus et aux transferts entre les différents acteurs du secteur.



■ [PC] Sabu a refusé de perdre lors de son dernier match, alors Abyss, un peu énervé, l'a attaqué après que la cloche ait sonné.

RÉTRO CACA

» WCW BACKSTAGE ASSAULT

■ PLAYSTATION ■ KODIAK INTERACTIVE ■ 2000

■ WCW Mayhem n'était pas un bon jeu, et on ne comprend pas pourquoi EA a insisté avec cette suite encore plus moche et soporifique à souhait.



» ROCK'N WRESTLE

■ DÉVELOPPEUR : MELBOURNE HOUSE
■ PLATEFORME : C64 ■ ANNÉE : 1985

■ Si les animations ne sont pas terribles, Melbourne House a inclus beaucoup de vraies techniques de catch dans son jeu C64. Certes, tout le monde porte le même maillot de corps, mais les têtes et les palettes de couleurs compensent et suffisent à distinguer les catcheurs en présence. Ils sont fictifs, mais certains auraient mérité d'exister, rien que pour leur nom (Angry Abdul, par exemple).



» VIRTUAL PRO WRESTLING 2 : ODO KEISHO

■ DÉVELOPPEUR : ASMIK/AKI
■ PLATEFORME : N64 ■ ANNÉE : 2000

■ Ce titre N64, lui aussi basé sur la licence *All Japan*, est sans doute un des meilleurs jeux vidéo de catch jamais conçus. Le jeu reprend le moteur de *WWF Wrestlemania 2000*, mais avec un éditeur de catcheurs bien plus complet et un système de prise original pour les combattants MMA (arts martiaux mixtes, pas la mutuelle).



» TITLE MATCH PRO WRESTLING

■ DÉVELOPPEUR : ABSOLUTE ENTERTAINMENT
■ PLATEFORME : ATARI 2600
■ ANNÉE : 1987

■ Sorti tardivement sur Atari 2600, voilà un titre plutôt joli et étonnamment complet, malgré le stick à un bouton. On peut même choisir son catcheur (fictif), mais le jeu n'est vraiment intéressant qu'en multi, vu que l'adversaire informatique est si fort que ça n'en est plus amusant. Sauf si vous êtes un maso du ring, évidemment.



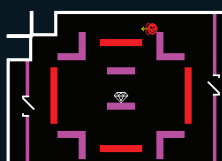
» RUMBLE ROSES

■ DÉVELOPPEUR : YUKE'S
■ PLATEFORME : PLAYSTATION 2
■ ANNÉE : 2004

■ Ce titre PS2 dégouline de libido, avec ses catcheuses fictives ultra-sexy et sa caméra très entreprenante qui amène au plus près des prises, histoire d'admirer les détails des modèles 3D. Au-delà de ces considérations perverses, le gameplay est plutôt bien fichu, même si le jeu perd vite son intérêt une fois le mode Histoire plié.

VENTURE

Les jeux d'aventure étaient un concept encore nouveau, au tout début des années 80, surtout en arcade. Autant dire que *Venture* avait de quoi se démarquer, quand il est sorti. On revient sur sa genèse avec son créateur, Howell Ivy...



INFOS

- » ÉDITEUR : Exidy
- » DÉVELOPPEUR : Howell Ivy
- » SORTIE : 1981
- » PLATEFORMES : Arcade, divers
- » GENRE : Aventure



Nous sommes en 1981 et le succès des salles d'arcade explose grâce à des *Pac-Man* et autres *Space Invaders*. Mais aussi bons que soient tous ces nouveaux jeux, la plupart ne sont, en gros, que des variations du même thème. Mais quelques exceptions ont imposé de nouvelles idées, bien sûr : des *Frogger*, des *Donkey Kong*, des *Defender* ou un certain jeu d'Exidy du nom de *Venture*. On vous laisse quelques secondes pour vous remettre de cette introduction si byzantine et ébaubissante qu'elle méritait bien deux mots à aller chercher dans le dico, avant de souligner que *Venture*, un des tout premiers 'jeux d'aventure' sortis en arcade, a été conçu et co-programmé par Howell Ivy,

également codirigeant d'Exidy.

Deux ans plus tôt, Atari avait lancé le premier jeu de ce type sur console, le bien nommé *Adventure*, avec qui *Venture* partage plus que son nom, comme nous le raconte Howell en personne : "Tout comme le jeu d'Atari, *Venture* s'inspire du bon vieux jeu de rôle papier *Adventure*. On voulait reproduire l'esprit et le côté excitant de ce jeu, tout en suivant une trame très simple. À l'époque, les concepteurs des jeux, les programmeurs, les ingénieurs hardware et même les graphistes... c'était souvent la même personne, mais les idées de jeux pouvaient venir de différentes sources. Si on peut dire que c'est moi qui ai eu celle de faire un jeu d'aventure, plusieurs personnes

ont contribué au gameplay et à différentes choses, notamment mon co-programmeur, Vic Tolimoni.

Dans la peau d'un petit personnage du nom de Winky, le joueur doit explorer plusieurs donjons pour y récupérer des trésors volés. Il y a en tout trois niveaux, contenant chacun quatre salles et agencés au sein d'une sorte de carte générale, bien avant que



VENTURE

Zelda ne popularise le genre. Vous pouvez donc choisir dans quel ordre vous allez explorer les donjons et comment vous allez y entrer, étant donné que chaque salle a plusieurs entrées/sorties. Et comme si tout cela n'était pas déjà assez compliqué, il faut aussi composer avec les monstres de couloirs. Ces ennemis invincibles errent dans les couloirs pour vous empêcher d'entrer dans une salle, mais si vous restez trop longtemps dans une pièce, ils viennent vous y débuser et vous tuent en quelques instants. Dans les salles, vous pouvez vous battre contre les gardes et autres créatures qui hantent les lieux à coups d'épée et d'arc, avant de mettre la main sur le trésor et vous barrer fissa.

L'intelligence artificielle des ennemis est indiscutablement un des aspects les plus remarquables de *Venture*, pour l'époque. En 1981, l'IA est, au mieux, très basique, aussi suffit-il souvent de mémoriser les motifs de déplacement pour gagner. Mais ce n'est pas le cas dans *Venture*, un des

tout premiers jeux d'arcade où les ennemis s'adaptent à vos actions. Par exemple, quand vous êtes dans une salle, l'agressivité des ennemis augmente à chaque fois que vous en tuez un. Ils essayent aussi d'esquiver vos tirs et tournent autour des trésors pour les protéger. Le jeu a aussi un petit côté 'infiltration' quand il faut éviter les monstres des couloirs, ce dont Howell est particulièrement fier : "C'est un des éléments-clés qu'on voulait inclure dans le jeu", nous dit-il. "Chaque ennemi, chaque couloir et chaque salle ont un rôle et une bonne raison d'être. Chaque partie doit pouvoir se jouer de la même manière, mais suivant les choix du joueur, l'IA réagit ▶

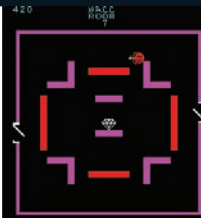


» [Arcade] Ici, attendez que les portes s'ouvrent et foncez pour traverser le plus vite possible.



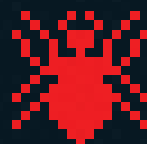
“Suivant les choix du joueur, l'IA réagit plus ou moins intelligemment”

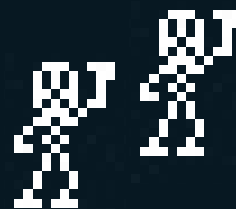
Howell Ivy



VENTURE EN BREF

□ Un pionnier du jeu d'aventure d'arcade moderne combinant des éléments des premiers RPG *Rogue-like* et le rythme des jeux d'arcade d'action. *Venture* est le premier à proposer des mécaniques de gameplay aujourd'hui établies, comme l'infiltration, l'équilibre risque/récompense, une IA adaptative, une carte et la possibilité de choisir l'ordre de son aventure.





EN VENTURE S'HOME!

Les portages de cette pépite de l'arcade
(et un jeu de mots tout pourri)



ATARI 2600

□ Sans grande surprise, cette version est simplifiée, mais le résultat est quand même bien meilleur que bien des portages Coleco sur 2600 (oui, c'est de toi qu'on parle, *Donkey Kong*). Visuellement, c'est pas mal du tout, tout comme la prise en main et les effets sonores. Le principal défaut de cette mouture, c'est qu'elle est trop courte et trop facile.



INTELLIVISION

□ La version Intellivision est graphiquement semblable à celle de l'Atari 2600, avec une meilleure partie sonore, grâce à l'intégration de la musique de l'original d'arcade. Quatre niveaux de difficulté et des écrans intermédiaires sont aussi au programme. Bref, un portage soigné qui mérite le coup d'œil.



COLECOVISION

□ Sans surprise non plus, c'est de loin le meilleur portage du jeu. Les graphismes sont la plus flagrante des différences avec la concurrence, avec des visuels haute résolution presque identique à l'arcade. Pas étonnant que Coleco en ait fait une tête d'affiche pour sa console.



ATARI 8-BITS

□ Cette version *homebrew* de *Venture* a été produite en 2012 par Atlantis Games Group et vendue via Video 61 Software, avec la bénédiction d'Howell Ivy et d'Exidy. On y retrouve non seulement l'intégralité du jeu d'arcade, mais aussi une flopée de nouveaux éléments.



DU MÊME DEV'

CROSSBOW

PLATEFORME : ARCADE

ANNÉE : 1983

MOUSETRAP

PLATEFORME : ARCADE

ANNÉE : 1981

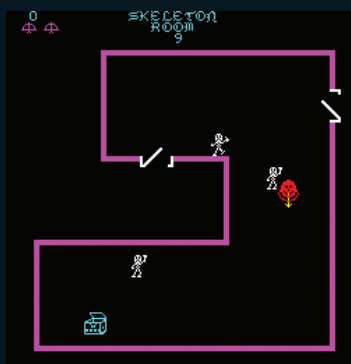
CHILLER (CI-DESSUS)

PLATEFORME : ARCADE

ANNÉE : 1986



» [Arcade] Quand des monstres des couloirs débarquent, grouillez-vous de sortir : ils sont bien plus rapides que vous!



► plus ou moins intelligemment. Pour moi, c'est l'aspect le plus important du jeu.”

Ce qui nous amène à un autre point remarquable : on flipouille un peu, vraiment. Quand un monstre des couloirs entre dans la pièce, prêt à vous tuer, on se sent presque dans un *survival horror* rudimentaire. “J’aimerais vous dire que tout était soigneusement prévu et programmé”, nous dit Howell. “Mais parfois, il arrive que de petites décisions prises pendant le développement s’avèrent finalement de la plus grande importance. Alors oui, on avait prévu que le joueur soit poursuivi par les monstres des couloirs, mais ça s’est avéré plus central au jeu qu’on ne l’imaginait.”

Vu toutes les innovations de *Venture* en termes de game design, d’intelligence artificielle et de concept, nous demandons à Howell si l’équipe de développement s’est heurtée à des obstacles techniques pendant la production. “Le plus gros défi, c’était en premier lieu les délais de production”, nous explique-t-il. “Exidy était une petite société autofinancée, et on

devait donc vendre les produits pour payer les employés. Je crois que le jeu a dû demander en tout quatre mois de développement, de l’idée de départ à la chaîne de production. Ensuite, ça a été de savoir où s’arrêter. Un jeu comme *Venture* pourrait aligner des centaines de salles, plus de niveaux, plus de types de monstres, mais il fallait définir le cadre. Évidemment, ça a demandé beaucoup de travail. On a souvent travaillé tard dans des locaux où le seul bruit qu’on entendait, c’était le cliquetis des touches des claviers. On peut aussi remercier les services de livraison de pizza à toute heure du jour et de la nuit. Une fois que vous êtes lancé dans un truc, vous n’avez pas envie de partir avant d’avoir terminé. Ça prend trop de temps, de se remettre dans le bon état d’esprit, si on fait une pause.”

Venture est mémorable pour bien des raisons, mais les gens se souviennent souvent du look du personnage principal, Winky, une sorte de gros smiley rouge – un genre de protagoniste

qu’on n’attend pas vraiment dans ce genre de jeux.

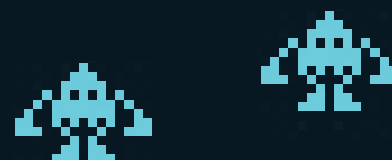
“Si j’ai bonne mémoire, c’est Pete Kauffman, mon associé et le président d’Exidy, qui l’a baptisé Winky”, nous dit Howell. “Pourquoi c’est juste une grosse figure? Tout simplement parce qu’à l’époque, les capacités graphiques des systèmes vidéo étaient très limitées. Il nous fallait un visuel pratique, qui pouvait aller dans toutes les directions sans avoir l’air bizarre, et c’est celle-là qui est restée.”

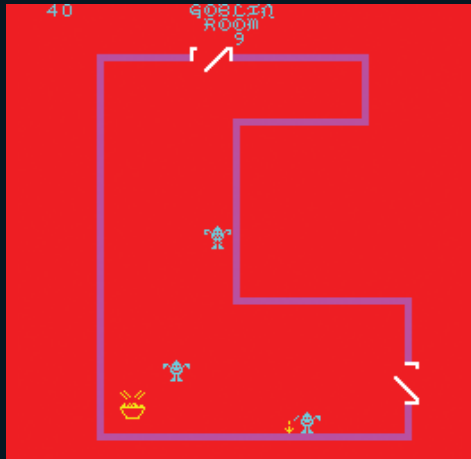
Venture est un gros succès et devient rapidement la meilleure vente d’Exidy en arcade. Pourtant, le jeu n’a jamais eu droit à une suite, aussi nous en étonnons-nous auprès d’Howell.

“Honnêtement, je crois juste qu’on n’a pas vraiment réalisé combien le jeu était populaire à l’époque”, nous avoue-t-il. “Et puis, on avait d’autres idées en tête, sans parler qu’il est toujours difficile de faire une suite meilleure que l’original. Chez Exidy, on privilégiait la différence et l’originalité de nos produits, donc c’est aussi pourquoi on n’a jamais vraiment envisagé de faire une suite.”

“Il arrive que de petites décisions prises pendant le développement s’avèrent finalement de la plus grande importance”

Howell Ivy





[Arcade] Un écran rouge, ce n'est jamais très bon signe...

La popularité indéniable de *Venture* a logiquement donné rapidement naissance à des portages de salon, vite sécurisés par Coleco qui entretenait déjà de bonnes relations avec Exidy. Des versions du jeu sont sorties sur Atari 2600, Mattel Intellivision et bien sûr la ColecoVision. D'autres conversions étaient aussi prévues pour les microordinateurs Commodore 64 et Atari 8-bits, mais elles n'ont jamais vu le jour sans qu'on sache vraiment pourquoi. La version ColecoVision de *Venture* a été très mise en avant pour promouvoir la supériorité matérielle de la console sur ses

rivales, et a même été envisagée comme jeu vendu avec la machine, avant que Coleco ne récupère les droits de *Donkey Kong*. Nous demandons à Howell s'il a eu l'occasion de jouer aux portages de son jeu :

"Bien sûr", nous confirme-t-il. "Ces conversions étaient importantes pour Exidy et c'était une rentrée d'argent bienvenue. Je pense que l'essence du jeu a été fidèlement retranscrite. J'ai joué à toutes ces versions, pas seulement pour les vérifier, mais aussi pour le plaisir."

Venture est aussi connu pour avoir hébergé le *high-score* le plus durable de l'Histoire du jeu vidéo. En 2004, Jonathan Koolpe a en effet battu un record vieux de 21 ans, détenu par un jeune Canadien de 15 ans, Randy Kuntz. Ce nouveau *high-score* de 350.800 points bat le précédent d'un peu plus de 10.000 points. Jonathan a battu son propre record en 2007, en marquant 375.090 points.

Mais pour Howell, c'est pour d'autres raisons qu'on doit se souvenir de son jeu : "*Venture* est un des tout premiers jeux de rôle et d'aventure", nous dit-il pour conclure. "Vous ne saviez jamais ce qui allait vous attendre au prochain tournant. Et puis, qu'est-ce qu'ils étaient intelligents, ces maudits ennemis!" ✱

“*Venture* est un des tout premiers jeux de rôle et d'aventure. Vous ne saviez jamais ce qui allait vous attendre au prochain tournant”

Howell Ivy

VENTURE SUR ATARI 8-BITS

Sal Esquivel est à l'origine du portage de *Venture* sur micros Atari 8-bits de 2012. Nous lui avons posé quelques questions sur son travail...



Pourquoi avez-vous choisi de porter *Venture* sur Atari 8-bits, chez Atlantis Games Group?

À part sur ColecoVision, les différents portages du jeu ne lui rendaient pas vraiment justice. On s'est dit que ce jeu devait absolument avoir droit à une version Atari 8-bits.

Quel a été votre rôle dans ce projet?

Je me suis occupé des graphismes initiaux et de l'audio. J'étais aussi chef de projet. Peter Meyer a effectué la programmation et il a

changé mes graphismes pour qu'ils fonctionnent mieux sur Atari. Il a aussi eu l'idée des murs texturés. Peter est un programmeur qui déchire.

Connaissiez-vous bien le jeu d'arcade originel?

Absolument, c'est un de mes jeux d'arcade préférés de tous les temps!

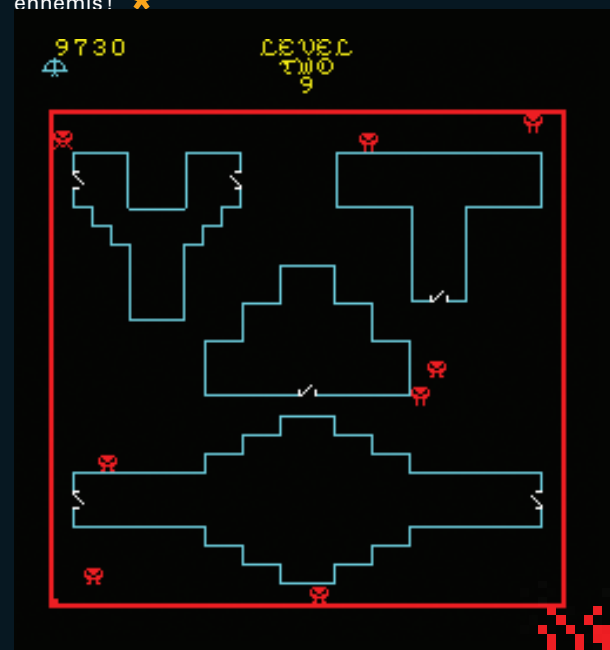
Quelles ont été les principales difficultés que vous ayez rencontrées pour ce portage de *Venture*?

On en a bavé pour tout faire rentrer dans une cartouche 16 Ko. Ça nous a occasionné pas mal de migraines, mais ça valait le coup. Le plus difficile, c'a été d'ajouter une nouvelle carte au jeu. Beaucoup de gens se plaignaient que la version Coleco était trop facile. On a pensé juste

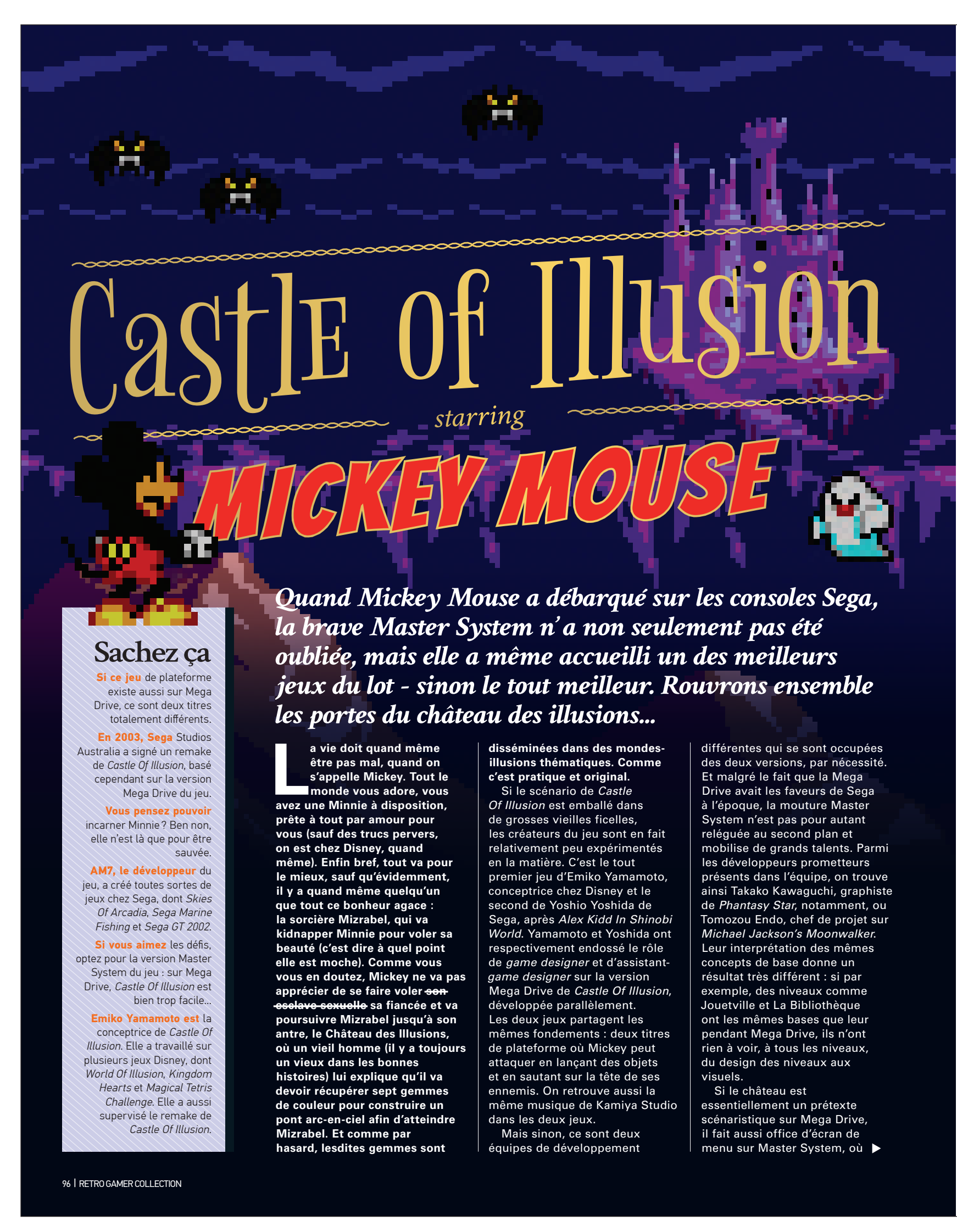
augmenter la difficulté, mais quelqu'un a suggéré d'ajouter des salles, alors on s'est dit 'autant ajouter un niveau complet!' D'où le mode challenger, qui a non seulement une quatrième map, mais aussi plein de nouveaux obstacles.

Êtes-vous content du résultat, vis-à-vis de la version arcade?

On a mélangé un peu les versions arcade et Coleco, et on est plutôt contents du résultat. La particularité de notre version, c'est qu'on propose deux méthodes de contrôle : soit vous gardez les commandes d'origine, soit vous pouvez opter pour notre système où l'on peut verrouiller une direction de tir en gardant le bouton enfoncé, tout en déplaçant Winky.



» [Arcade] Les donjons du second set sont plus grands et plus difficiles que les précédents.



Castle of Illusion

starring

MICKEY MOUSE

Quand Mickey Mouse a débarqué sur les consoles Sega, la brave Master System n'a non seulement pas été oubliée, mais elle a même accueilli un des meilleurs jeux du lot - sinon le tout meilleur. Rouvrons ensemble les portes du château des illusions...

Sachez ça

Si ce jeu de plateforme existe aussi sur Mega Drive, ce sont deux titres totalement différents.

En 2003, Sega Studios Australia a signé un remake de *Castle Of Illusion*, basé cependant sur la version Mega Drive du jeu.

Vous pensez pouvoir incarner Minnie ? Ben non, elle n'est là que pour être sauvée.

AM7, le développeur du jeu, a créé toutes sortes de jeux chez Sega, dont *Skies Of Arcadia*, *Sega Marine Fishing* et *Sega GT 2002*.

Si vous aimez les défis, optez pour la version Master System du jeu : sur Mega Drive, *Castle Of Illusion* est bien trop facile...

Emiko Yamamoto est la conceptrice de *Castle Of Illusion*. Elle a travaillé sur plusieurs jeux Disney, dont *World Of Illusion*, *Kingdom Hearts* et *Magical Tetris Challenge*. Elle a aussi supervisé le remake de *Castle Of Illusion*.

La vie doit quand même être pas mal, quand on s'appelle Mickey. Tout le monde vous adore, vous avez une Minnie à disposition, prête à tout par amour pour vous (sauf des trucs pervers, on est chez Disney, quand même). Enfin bref, tout va pour le mieux, sauf qu'évidemment, il y a quand même quelqu'un que tout ce bonheur agace : la sorcière Mizrabel, qui va kidnapper Minnie pour voler sa beauté (c'est dire à quel point elle est moche). Comme vous vous en doutez, Mickey ne va pas apprécier de se faire voler son esclave sexuelle sa fiancée et va poursuivre Mizrabel jusqu'à son antre, le Château des Illusions, où un vieil homme (il y a toujours un vieux dans les bonnes histoires) lui explique qu'il va devoir récupérer sept gemmes de couleur pour construire un pont arc-en-ciel afin d'atteindre Mizrabel. Et comme par hasard, lesdites gemmes sont

disséminées dans des mondes-illusions thématiques. Comme c'est pratique et original.

Si le scénario de *Castle Of Illusion* est emballé dans de grosses vieilles ficelles, les créateurs du jeu sont en fait relativement peu expérimentés en la matière. C'est le tout premier jeu d'Emiko Yamamoto, conceptrice chez Disney et le second de Yoshio Yoshida de Sega, après *Alex Kidd In Shinobi World*. Yamamoto et Yoshida ont respectivement endossé le rôle de *game designer* et d'*assistant-game designer* sur la version Mega Drive de *Castle Of Illusion*, développée parallèlement. Les deux jeux partagent les mêmes fondements : deux titres de plateforme où Mickey peut attaquer en lançant des objets et en sautant sur la tête de ses ennemis. On retrouve aussi la même musique de Kamiya Studio dans les deux jeux.

Mais sinon, ce sont deux équipes de développement

différentes qui se sont occupées des deux versions, par nécessité. Et malgré le fait que la Mega Drive avait les faveurs de Sega à l'époque, la mouture Master System n'est pas pour autant reléguée au second plan et mobilise de grands talents. Parmi les développeurs prometteurs présents dans l'équipe, on trouve ainsi Takako Kawaguchi, graphiste de *Phantasy Star*, notamment, ou Tomozou Endo, chef de projet sur *Michael Jackson's Moonwalker*. Leur interprétation des mêmes concepts de base donne un résultat très différent : si par exemple, des niveaux comme Jouetville et La Bibliothèque ont les mêmes bases que leur pendant Mega Drive, ils n'ont rien à voir, à tous les niveaux, du design des niveaux aux visuels.

Si le château est essentiellement un prétexte scénaristique sur Mega Drive, il fait aussi office d'écran de menu sur Master System, où ►

Pixel, Pixels

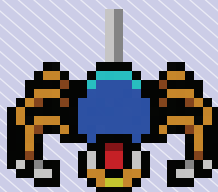
Ils sont tout mignons, mais ne leur faites pas confiance pour autant...



» Vieillard



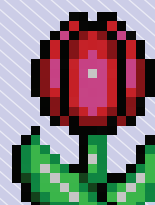
» Arbre animé



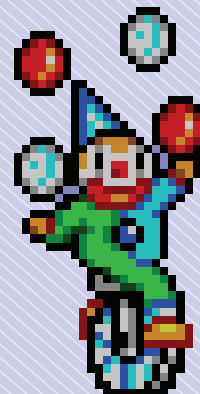
» Araignée



» Papillon



» Fleur



» Clown en monocycle



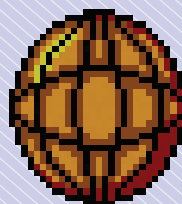
» Chauve-souris



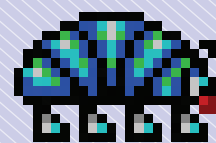
» Abeille



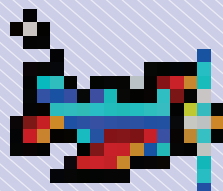
» Chenille



» Rocher



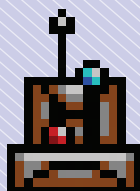
» Larve



» Avion radiocommandé



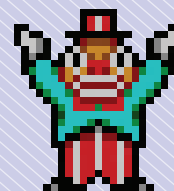
» Voiture radiocommandée



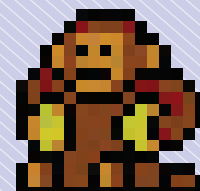
» Émetteur



» Cavalier



» Clown jovial



» Singe à cymbales



» Ballon-génie



» Goutte de chocolat



» Bonbon



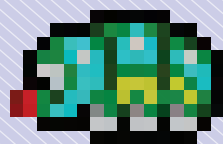
» Cacahuète



» Doughnut



» Dauphin en gélatine



» Ver de bibliothèque



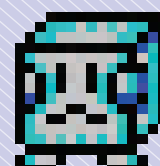
» A majuscule



» A minuscule



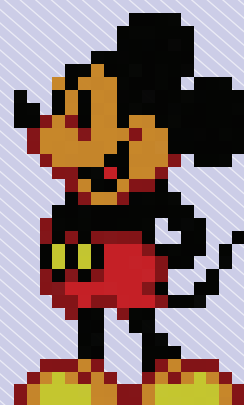
» Fausses notes



» Carré de sucre



» Tambour de lavage



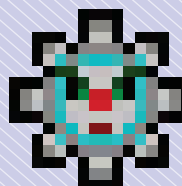
» Mickey Mouse



» Faux coffre



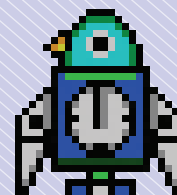
» Mini-coucou



» Engrenage



» Poids



» Coucou d'horloge



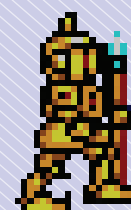
» Fantôme



» Hippocampe



» Coffre au trésor



» Chevalier doré



» Boîte à coucou

Castle of Illusion

starring

MICKEY MOUSE

► *Castle Of Illusion* se présente comme une expérience semi-linéaire dans laquelle le joueur peut choisir l'ordre des trois premiers niveaux, puis des deux suivants, une fois la première partie terminée. Dans ces niveaux avancés, d'autres particularités de la version Master System se dévoilent : Mickey peut y porter et lancer un unique objet, comme dans *Super Mario Bros. 2*, aussi les affrontements avec les ennemis doivent-ils être plus directs. On croise aussi quelques éléments de puzzle dans ces niveaux – le plus souvent des blocs à enlever dans le bon ordre pour avancer.

Pendant le développement du jeu, la version Master System de *Castle Of Illusion* a été rétrogradée au rang d'alternative 'budget' de la version Mega Drive, pour un public plus jeune. Logiquement, on pourrait donc s'attendre à ce que la version 8-bits soit la plus facile des deux... mais c'est exactement l'inverse. Le jeu sur Mega Drive est joli, mais un peu trop facile. Sur Master System, *Castle Of Illusion* est loin d'être évident. Si tous les ennemis tombent dès qu'on les touche une fois, leurs motifs d'attaque sont plus dangereux que celle

du pékin moyen : les clowns de Jouetville font pleuvoir des balles de jonglage, les insectes se recroquevillent pour rouler le long des pentes, parmi nombre de menaces pas toujours évidentes à négocier.

Les boss sont eux aussi assez originaux et il faut un peu de temps pour comprendre comment les vaincre. Dans trop de jeux de plateforme, les boss ne sont que de simples ennemis qu'on doit frapper plus de fois que la moyenne pour gagner, mais les plus gros adversaires de *Castle Of Illusion* demandent plus de prudence et de tactique. Certains éclipsent facilement leurs pendants 16-bits – comme l'Horloge, aux abonnés absents sur Mega Drive.

Sur Master System, les graphismes du jeu sont particulièrement réussis, avec des arrière-plans splendides et très détaillés et une très grande variété d'ennemis, au demeurant très bien animés.

Les thèmes abordés sur Mega Drive sont interprétés différemment sur Master System : si sur 16-bits, on croise des colonnes de petits gâteaux, les douceurs 8-bits sont plus à base de chocolat, de biscuits ou de



► Gare à ce clown jongleur, c'est une vraie plaie.

cacahuètes. La Bibliothèque de la Mega Drive est un peu vieillotte et poussiéreuse, alors que sur Master System, c'est un endroit moderne et lumineux.

Mais la vraie star de l'histoire, c'est bien sûr Mickey, une leçon de design de sprite sur la 8-bits de Sega. Reconnaissable en un clin d'œil, magnifiquement animé comme dans les cartoons, c'est un modèle du genre.

Au cours des années 90, les titres de plateforme mettant en scène des personnages célèbres ont gangrené le jeu vidéo, aussi peut-on de prime abord regarder de travers des titres comme *Castle Of Illusion*.

Ce sont d'ailleurs des jeux de cette qualité qui ont sans doute amorcé cette mode et amplifié la demande pour ce genre de titres. Si l'on compare *Castle Of Illusion* aux nombreux imitateurs qui ont

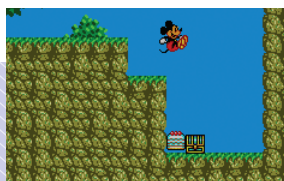
suivi, le jeu de Sega n'a pas à rougir : son design et sa structure de progression bien pensée tiennent toujours fort bien la route.

D'autres jeux Master System ont d'ailleurs des qualités comparables : Sega savait reconnaître les qualités d'un jeu et faisait en sorte de garder les mêmes équipes de développement pour d'autres projets. La suite de *Castle of Illusion*, *Legend Of Illusion*, est tout aussi réussie, mais les mêmes développeurs ont aussi travaillé sur *Asterix* – et certains se retrouvent également dans les mentions spéciales des crédits des jeux *Sonic The Hedgehog*.

En plus d'avoir été un nouveau jalon pour la Master System, *Castle Of Illusion* a aussi marqué de son empreinte d'innombrables jeux de plateforme à venir sur cette console... et au-delà.★

Astuces de souris

Suivez nos conseils, et Minnie sera rentrée pour le dîner.



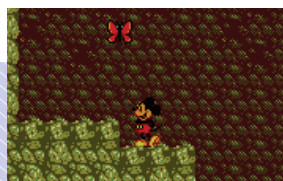
» Un peu plus loin

S'il est tentant de quitter un niveau dès qu'on repère la sortie, prenez le temps d'explorer ce qu'il y a un peu plus loin, il y a toujours de bons trucs à récupérer.



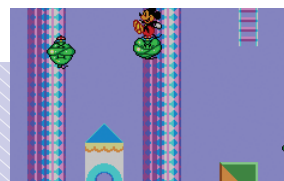
» Le score, c'est la vie

Vous gagnez une vie supplémentaire tous les 10.000 points, donc ramassez tout ce qui rapporte – une grosse pièce vaut à elle seule 2000 points.



» Gare au papillon

Le papillon est l'ennemi le plus redoutable de la Forêt. Attention près des gouffres : si vous vous faites toucher en plein saut, vous risquez de tomber et de perdre une vie.



» Ballons sauteurs

Les génies-ballons sont des passages épineux. Le ballon stoppe quand vous montez dessus, donc prenez garde à ce que l'écart ne soit pas trop grand pour sauter.



» Nage libre

Vous pouvez nager dans le lait de l'Usine à Desserts si vous tombez dedans, mais pas si vous tenez un objet (auquel cas, vous coulez et mourrez noyé).



» Deux pour le prix d'une

Dans le niveau de la bibliothèque et le stage Mécanique, n'oubliez pas qu'il y a une deuxième gemme arc-en-ciel cachée à dénicher.



» Buvez la tasse

Si vous sautez dans cette tasse, vous accédez à une sympathique section de jeu. Préparez votre maillot de bain !



» Pianissimo!

Allez-y prudemment, sur le piano de la Bibliothèque : les fausses notes se montrent si vous vous approchez suffisamment.



» Ah que coucou !

Les horloges du stage Mécanique libèrent des oiseaux pénibles, mais si vous détruisez une horloge, les oiseaux disparaissent en même temps.



» Chasseur de fantômes

Quand vous voyez une formation de trois fantômes comme celle-ci, sautez successivement sur leurs têtes pour franchir le gouffre.

MONDES ILLUSOIRES

Les voyages de Mickey
au pays des illusions



Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plateforme : Mega Drive Année : 1990

La version Mega Drive de *Castle Of Illusion* a beaucoup de points communs avec le jeu 8-bits, mais leur gameplay est très différent. Cette version est un peu plus facile que sur Master System, mais c'est un des meilleurs jeux de plateforme de l'ère pré-Sonic de la Mega Drive, en plus d'être un titre graphiquement splendide. Même si vous avez retourné la version Master System, ça mérite le coup d'œil.



World Of Illusion Starring Mickey Mouse & Donald Duck

Plateforme : Mega Drive Année : 1992

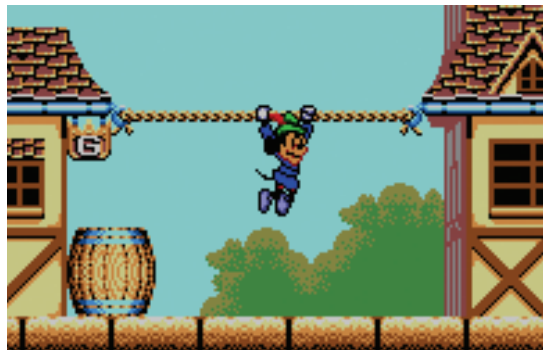
Donald entre en piste dans le second *Illusion* de la Mega Drive : quand leur spectacle de magie foire complètement, Mickey et lui tombent accidentellement dans la boîte magique d'un sorcier maléfique, au fond de laquelle on trouve tout un monde empli de dangers et trucs à ramasser. Le jeu s'articule beaucoup autour du coopératif à deux joueurs.



Land Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plateforme : Master System / Game Gear Année : 1993

La suite 8-bits de *Castle Of Illusion* reprend la plupart de ses mécaniques de jeu, en ajoute quelques autres, et repousse encore les limites graphiques de la Master System. D'autres stars de Disney font une apparition dans le jeu, dont Dingo et Donald Duck. La version Master System de *Land Of Illusion* n'est pas sortie aux États-Unis, mais la cartouche Game Gear était vendue partout.



Legend Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plateforme : Master System / Game Gear Année : 1995

Legend Of Illusion envoie Mickey dans un monde de contes de fées, où il va devoir retrouver le légendaire élixir de vie du Roi Pete. Ce volet 8-bits, un peu trop facile et qui se joue un peu différemment, a été développé par une autre équipe. La version Master System de *Legend Of Illusion* est une exclusivité brésilienne sortie tardivement en 1998, mais la cartouche Game Gear est sortie partout dans le monde.



Epic Mickey : Power Of Illusion

Plateforme : 3DS Année : 2012

Conçu comme une suite spirituelle de *Castle Of Illusion*, ce jeu de plateforme sur 3DS ne fait pas officiellement partie de la série et n'a pas été développé par Sega. On y retrouve cependant les mêmes éléments narratifs, dont la sorcière Mizrabel, et des tas de clins d'œil à l'univers Disney, en plus d'éléments de gameplay empruntés à *Epic Mickey*. Un titre correct, avec cependant un peu trop d'allers-retours gonflants.



Castle Of Illusion Starring Mickey Mouse

Plateformes : Diverses Année : 2013

Ce titre téléchargeable signé Sega Studios Australia est un superbe remake HD de *Castle Of Illusion*, supervisé par la conceptrice du jeu originel, Emiko Yamamoto. Hélas, les commandes répondent mal et le jeu est un peu court (sauf pour ses cinématiques impossibles à sauter). C'est le dernier titre de ce studio, qui a fermé peu après la sortie du jeu.

À la fin de *Castle Of Illusion*, Mickey affronte enfin la sorcière Mizrabel, qui apparaît d'abord sous l'apparence d'un dragon avant de reprendre son véritable aspect. Elle n'en a pas l'air, mais c'est un ennemi redoutable et difficile à vaincre : Mickey va devoir déployer tous ses talents pour sauver Minnie et la ramener à la maison où ils ~~forniqueront~~ ~~comme des bêtes~~ vivront heureux encore et à jamais...



THANK YOU FOR
PLAYING.



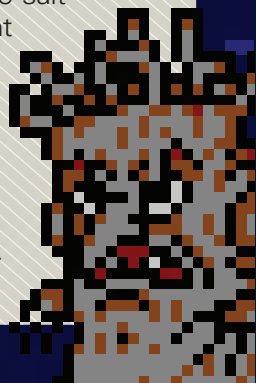
Castle of Illusion

starring

MICKEY MOUSE

La chasse aux boss

Les combats de boss de Castle Of Illusion sont vraiment excellents : tous ces farouches adversaires mettent les talents de Mickey à rude épreuve et peuvent être incroyablement difficiles à vaincre si l'on ne sait pas trop comment faire. Mais on est là pour vous donner un petit coup de main, bandes de veinards. Vous nous remercirez, un jour.



L'arbre mort

Cet adversaire végétal ne veut vraiment pas de vous. Et il faut dire que c'est une vraie plaie, d'autant qu'il y a de fortes chances que vous l'affrontiez en premier. Il se met vite à tourner sur lui-même à travers l'écran, et si vous réussissez à éviter cette attaque mortelle, il vous balance des feuilles depuis le bord de l'arène.

Pour le battre : On peut facilement éviter le boss quand il tourne sur lui-même, mais il faut surtout faire attention aux feuilles. Pour blesser l'arbre, sautez au bon moment sur sa tête quand il cesse de tourner.

Difficulté : ★★★★★★
★☆☆☆☆

Le diable à ressort

Cette créature irritante ne se contente pas de sauter de sa boîte, mais elle rebondit joyeusement à travers l'écran en jetant des balles de jonglage, qu'il vaut mieux éviter à tout prix.

Pour le battre : Sautez-lui dessus avant qu'il ne vous saute dessus ! Mais attention : le rebond risque de vous envoyer accidentellement sur une balle. Choisissez bien votre moment, et ça devrait passer sans trop de mal.

Difficulté : ★★★★★★
☆☆☆☆☆



Le Choco-guerrier

Le choco-guerrier n'est pas très rapide, mais chacun de ses carrés peut vous faire mal s'il vous attrape. Une fois que la plaquette est entièrement formée, elle donne un grand coup de poing dans le mur pour déloger encore d'autres carrés du plafond pour tenter de vous écraser. Mais vous pouvez ramasser un des blocs en question pour l'envoyer à la tronche du choco-guerrier.

Pour le battre : Ses déplacements sont assez limités, donc quand il fait tomber un bloc que vous pouvez ramasser, récupérez-le et foncez vers lui. Dès qu'il s'est complètement reformé, pétez-lui la tronche avec votre bloc !

Difficulté : ★★★★★★
☆☆☆☆☆

“La plupart des objets générés par les boss vous tuent au moindre contact”





Le champion presse-papiers

Ce terrible ouvrage adore se téléporter tout en vous balançant des lettres, qui comme la plupart des objets générés par les boss, vous tuent au moindre contact. Heureusement, on peut les éviter facilement.

Pour le battre : C'est le boss du jeu le moins difficile à battre : sautez sur les lettres jusqu'au livre. Attention, cependant : toutes les lettres ne flottent pas assez longtemps pour l'atteindre facilement, alors ne soyez pas impatient et attendez la bonne séquence.

Difficulté :



L'horloge de l'apocalypse

Cette horloge antique est une vraie saleté : deux engrenages roulent au niveau du sol et l'horloge elle-même flotte dans les airs et plonge occasionnellement pour attaquer. Si vous détruisez les engrenages, l'horloge les remplace aussitôt, donc ne perdez pas de temps avec ça, à moins d'y être forcé.

Pour la battre : Quand l'horloge s'arrête, c'est qu'elle s'apprête à vous foncer dessus. C'est le moment de sauter pour l'éviter et l'attaquer !

Difficulté :



Le dragon

La première étape du boss de fin va vous en faire baver. Ce dragon bat des ailes quelques instants avant de cracher trois boules de feu dans votre direction, encore et encore. Impossible de lui sauter sur la tête : vous allez devoir vous servir du petit baril estampillé d'un M pour vous en débarrasser.

Pour le battre : Balancez-lui plusieurs fois le baril M à la tête. La grande difficulté, c'est d'aller le récupérer sous le dragon après avoir attaqué. Allez le chercher, attendez que le dragon crache ses boules de feu, puis foncez sur la plateforme pour un nouveau lancer.

Difficulté :



Mizrabel

Cette petite jalouse de Mizrounette débarque sur son manche à balai et tente de vous faucher avec deux cailloux volants qui rebondissent en diagonale à travers la pièce. La lanterne qui traîne dans un coin est bien utile pour détruire (temporairement) les cailloux et blesser Mizrabel. Bonne chance, l'ultime combat vous attend !

Pour la battre : Essayez de perdre le moins de vie possible contre le dragon, car vous n'aurez qu'une seule tranche de gâteau pour vous revigorer pendant ce combat. Faites constamment attention aux cailloux, sans oublier qu'ils passent à travers les marches sur les côtés, et lancez plusieurs fois votre lanterne sur la sorcière.

Difficulté :



Gate Of Thunder

UN PUR COUP DE FOUDRE

RÉTROVIRUS



» PC ENGINE » HUDSON SOFT/RED ENTERTAINMENT » 1992

Gate Of Thunder était de ces jeux dont on peut tomber éperdument amoureux au premier regard – chose devenue rare aujourd'hui, d'autant que les coups de cœur en question tournent trop souvent et trop vite à la désillusion, une fois le pad ou la souris en main.

Ce n'était pas gagné d'avance, vu que la PC Engine ne manquait pas de shoot-'em-ups, pourtant *Gate of Thunder* réussit à se distinguer de la masse dès les premières secondes. Ce titre Super CD-ROM² démarre tambour battant avec une bataille sous le ventre d'un immense vaisseau spatial, pour se poursuivre à travers des bases ennemies et des grottes qui s'effondrent. Le tout est bien évidemment rythmé par une action débordante et des assauts constants d'ennemis en tout genre allant d'étranges créatures ressemblant à des serpents à de bons gros vaisseaux transporteurs. Toute cette intensité est servie par un soin incroyable, à tous les niveaux, jusqu'à la bande-son hard rock qui bastonne ou les effets de parallaxe des décors dynamiques, d'une qualité rarement croisée sur la petite console de NEC. Pile le genre de jeu qui vous convainc en un instant qu'il vous faut absolument passer au CD. Pas étonnant que *Gate of Thunder* ait fait partie des titres bundlés avec la TurboDuo en Amérique du Nord... *

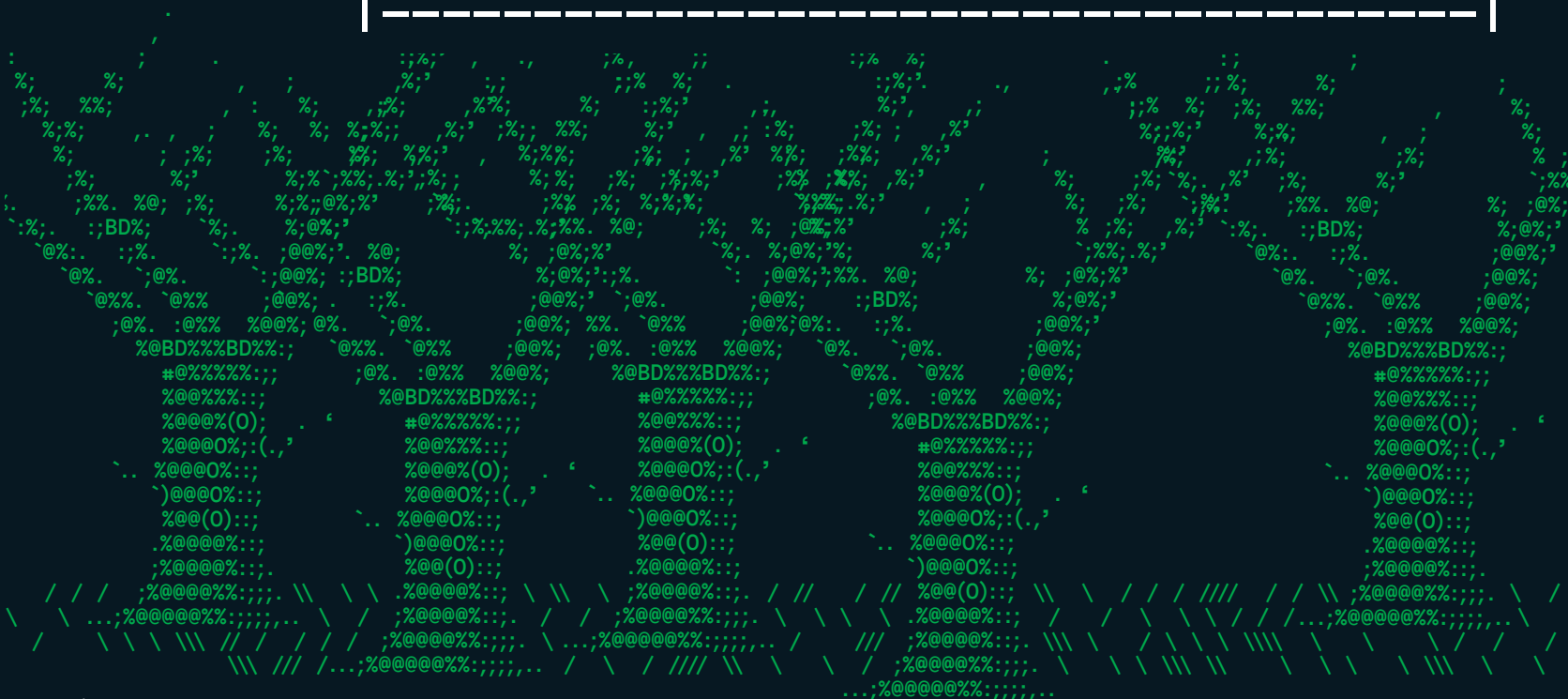
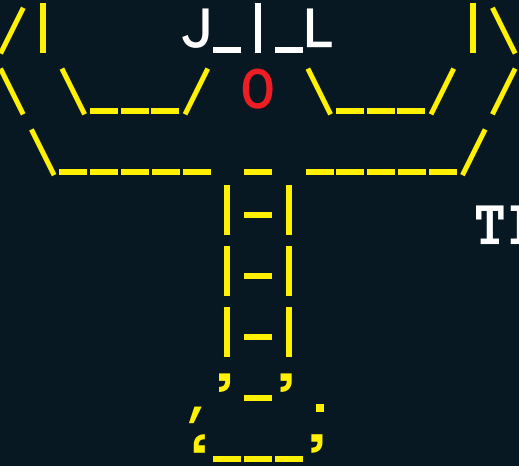


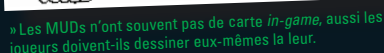


IL ÉTAIT UNE FOIS...

MUD

AUX PREMIÈRES HEURES DU JEU VIDÉO, SEULS QUELQUES RARES TITRES ONT MODELÉ LE GAMING TEL QU'ON LE CONNAÎT. *MUD*, DONT LE CONCEPT EST AU CŒUR DES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS D'AUJOURD'HUI, EST DE CEUX-CI.





mystique. Comme une révélation, même, quand on se rend compte, avec le recul, que tel ou tel titre était un peu l'équivalent vidéoludique de la découverte du feu. Surtout quand on était là pour vivre cette première étincelle, ou au pire, le moment où les timides foyers épars ont commencé à se multiplier sur le globe, à se démocratiser, pour plus tard enflammer le monde et engendrer tous ces jeux d'aujourd'hui qui leur doivent tant. Purée, ça ne nous rajeunit pas, tout ça !

Mais remontons aux sources, quand les ordinateurs centraux des universités étaient les seuls supports auxquels les jeunes programmeurs ambitieux pouvaient avoir accès, à une époque où l'Internet était encore trop fragile pour partager rapidement l'information.

[illegible][illegible]

» [PC] *MUD2* a attiré l'attention des moddeurs et une flopée de MUDs homebrew ont suivi

des programmeurs en herbe
exploraient les capacités de
l'informatique et se servaient
souvent de leur amour des
jeux – de société, s'entend –
pour expérimenter leurs idées
sur ordinateur. "C'est un peu
la naissance de la 'culture
hacker'", nous dit Richard Bartle,
professeur à l'université de
l'Essex. "Ces gens démontraient
tout pour les remonter d'une
autre façon, juste pour le plaisir.
Et pas seulement ceux qui
venaient étudier l'informatique :
tout le monde était comme ça,
on tombait juste dedans." Cette
'aube du jeu vidéo' est née
sur ces terres vierges, et ces
expérimentations ont été le
terreau d'un nouveau loisir et
de nouveaux concepts.

Explorer

Étant donné que *MUD* se base sur le concept d'un monde virtuel connecté, l'exploration y est essentielle, véhiculée principalement par des textes descriptifs.

Une des deux méthodes pour gagner des points dans le jeu, c'est de 'sécuriser' les trésors ramassés en les ramenant à un lieu défini.

Le PVP deviendra un élément d'importance de tous les MMO, et si le principe était plus limité dans *MUD*, il y avait déjà des zones où les joueurs pouvaient s'affronter.

Le but ultime, dans MUD, c'était d'atteindre le niveau maximal et devenir un 'wiz' (*'wizard'*, donc)... Et c'est toujours l'objectif premier de bien des joueurs dans pratiquement tous les MMO modernes.

Une pub pour MUD affirmait "qu'on n'avait pas vraiment vécu avant de mourir dans MUD". La mort était en effet courante dans le jeu – un principe que *Rogue* et tant de *Rogue*-like (sans parler des *Souls* et consorts) ont adopté depuis.

L'aspect social de MUD a sans conteste participé à son succès, au point que certains utilisateurs ont même préféré ces interactions au jeu proprement dit et donné naissance à des alternatives uniquement axées sur ces relations – des réseaux sociaux, en somme.

Bien avant beaucoup de concepteurs de jeux, les auteurs de *MUD* ont compris dès le départ l'intérêt de laisser les joueurs choisir leurs objectifs en leur donnant toute liberté d'explorer, de tuer, de monter en niveau comme ils l'entendent.

Très tôt, des événements hebdomadaires ont été organisés sur les *MUDs*, encourageant les joueurs à se connecter spécialement pour y participer. Ce sont là les prémices des saisons et des événements spéciaux des MMO actuels.

Pour ses créateurs, *MUD* devait avant tout permettre à ses joueurs d'incarner d'autres personnalités pour être vraiment eux-mêmes, derrière le masque d'anonymat de l'Internet.

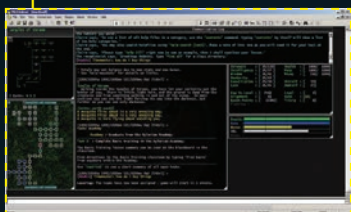
Les MUDs, toujours modifiés et mis à jour par des fans dévoués, n'ont pas de fin. Beaucoup de jeux actuels sont ainsi prolongés pour amener les joueurs à y revenir, mais aucun ne peut se targuer d'avoir été progressivement modifié pendant près de 40 ans!



Des MUDS toujours actifs à rejoindre

DragonRealms

Sans doute le plus ambitieux des MUDs, avec un monde immense où l'on peut même gérer une boutique, fabriquer son équipement ou acheter un logis. Sorti en 1996, c'est un des MUDs les plus anciens encore en activité.



Aardwolf MUD

Le MUD le plus populaire, en constante évolution. Sa carte en temps réel permet de mieux se repérer dans ce monde de jeu immense. On vous le recommande si vous vous lancez dans un MUD pour la première fois.

Armageddon

Comme son titre le suggère, *Armageddon* se déroule dans un désert post-apocalyptique. L'accent est mis sur le roleplay dans ce jeu qui rassemble une communauté de passionnés purs et durs.



Achaes

Un des MUDs les plus respectés de tous les temps. Avec ses 17 classes de personnages, c'est un des plus exhaustifs et l'on peut même y diriger une ville-État, gérer un empire minier ou même incarner un dragon.

Sindome

Sindome est un MUD cyberpunk qui s'inspire aussi bien des livres du genre que les jeux vidéo ou les films. Son univers est plutôt original, et il est réputé pour sa convivialité, y compris envers les nouveaux venus.



» [PC] *Habitat* de LucasArts est sorti sur PC, mais aussi sur Commodore 64, Mac et FM Towns Marty. Nous déclinons toute responsabilité pour la débilité profonde de certains dialogues.

► communications pour que les gens puissent s'échanger des messages. Il a demandé les autorisations et accès pour le faire, mais on les lui a refusés, sous prétexte que le module de communication était limité en ressources. On ne pouvait envoyer que 512 blocs, et s'il en utilisait une grosse partie, le reste de l'unité centrale ne pourrait pas tout traiter et planterait. Alors il a cherché un autre moyen, ce qui l'a amené à la mémoire partagée.

Cette technique exploite le segment supérieur de la mémoire du système DECSysystem, généralement indisponible. Cela signifie que tout utilisateur accédant à ce segment pouvait voir les changements en direct – et permettait donc l'envoi de messages. Cette méthode a ouvert la voie à une toute nouvelle forme d'interaction sociale.

«Roy avait joué à *Advent* – c'était comme ça qu'on

appelait *Adventure* ou *Colossal Cave*,» poursuit Richard. «Mais contrairement à ce que les gens imaginent souvent, ce n'est pas ce jeu d'aventure texte de Will Crowther qui est à l'origine de MUD, ni par extension, des jeux qui ont suivi. Roy voulait créer un monde.» Richard admet tout de même que Roy s'est inspiré de l'interface de *Colossal Cave* : «Il aimait l'idée des mondes virtuels, et la nouvelle méthode qu'il avait découverte lui ouvrait des portes pour créer un monde partagé.»

Ce sera là la quintessence de MUD, dont le nom peu glamour ('mud' signifie 'boue', en anglais) mérite des explications. «Roy voulait que le nom du programme reflète ce qu'il était», explique Richard. «Au début, c'était juste MU, pour Multi-Utilisateur. Il y avait une version du jeu *Zork* qui tournait, sur notre DECSysystem-10. Ça s'appelait *DUNGEN*, comme *DUNGEON*, mais sans le 'O' parce que les noms de fichiers étaient limités à six caractères. Roy présentait le jeu comme une version multi-utilisateurs de *Zork*. On a souvent dit que MUD s'inspirait de *Donjons et Dragons*, mais là encore, c'est faux. Roy n'a jamais joué à D&D.»

L'objectif n'a jamais été de copier ces jeux, bien que MUD leur emprunte quelques éléments : une interface proche de celle de *Colossal Cave*, un style de jeu à la *Zork*... mais pour Roy et Richard, le lien est ténu : MUD a toujours été avant tout une expérience multi-utilisateurs en ligne.

Roy ne travaillait sur le projet



» [PC] *Sindome* est un MUD cyberpunk avec énormément de descriptions pour que les joueurs aient une vision précise de l'univers de jeu.



“EVERQUEST, C'ÉTAIT PLUS OU MOINS DIKUMUD AVEC UN MOTEUR GRAPHIQUE”

Richard Bartle



» [PC] *World Of Warcraft* a démocratisé le MMO, mais beaucoup de ses mécaniques sont héritées des MUDs.

Richard. “En gros, c'était *MUD*, mais sans le gameplay. Ça a généré tout un tas d'autres ‘*MUDs* sociaux’, les *MOOs*. *LambdaMOO* était le plus connu, c'était le *Second Life* de l'époque. Il y avait aussi *MUCK*, puis il y a eu les *MUSHs* – ça vient de *Multi-User Shared Hallucinations* (‘hallucinations partagées multi-utilisateurs’). Ces *MOOs*, ces *MUSHs* et ces *MUCKs* ont servi pour toutes sortes de variations de jeux de rôle ou pour des applications.”

Il y en avait pour tous les goûts, avec toutes ces évolutions et variations : l'industrie a connu une véritable explosion au fil des années 80 et 90, donnant naissance à des myriades d'alternatives. Des joueurs hébergeaient leurs propres *MUDs* et montaient leurs propres communautés. D'autres programmaient de nouvelles versions des jeux, des suites, des *spin-offs*. Certains se concentraient sur l'aspect social, d'autres sur le combat, d'autres encore sur l'exploration – des exemples qui ont apporté de l'eau au moulin de la thèse de Richard sur la taxonomie des joueurs, qu'il publie en 1996.

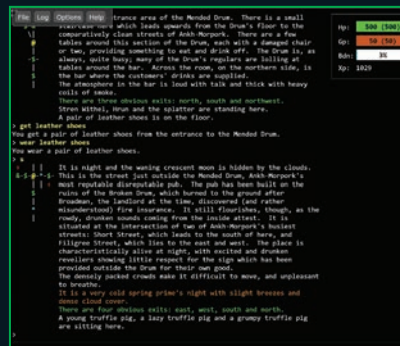
Des Danois vont être à l'origine de la plus grande révolution des *MUDs*, avec *DikuMUD*, sorti en 1990. Leur jeu s'inspire beaucoup de *Dungeons and Dragons* et met donc l'accent sur le combat, même si tous les autres éléments des *MUDs* ne sont pas négligés pour autant. “Ils sont allés au bout des concepts que nous avions développés dans les premiers jeux”, nous dit Richard.

“Ils en ont poussé certains encore plus loin, ils en ont écarté d'autres, pour former la base des MMO.”

Un large public adopte cette approche plus versée dans le combat, et d'autres développeurs font encore évoluer le concept de *DikuMUD*. Les ordinateurs devenant plus puissants, il devient évident que l'abandon du mode texte est inévitable...

Car on joue toujours à des *MUDs*, aujourd'hui – quelques titres proches de la forme originelle, et beaucoup dans des versions évoluées. Dès 1986, le *MUD* graphique se démocratise, avec notamment la sortie d'*Habitat*, de Lucasfilms. Puis le genre prend encore plus de forme, mais pas vraiment de fond, avec des *Ultima Online* (1997) et des *EverQuest* (1999), qui marquent la nouvelle ère du *MUD*. “Tous les aspects fondamentaux d'*Ultima Online* viennent du *MUD*,” nous explique Richard. “Et *EverQuest*, c'était plus ou moins *DikuMUD* avec un moteur graphique. Et c'est la même chose pour *World Of Warcraft*.”

On l'oublie en effet trop souvent : si *WOW* a peut-être défini ce qu'est un MMO aujourd'hui, son héritage, tout comme celui de tous les nouveaux mondes virtuels, remonte bel et bien au bon vieux *MUD*. Pas mal, pour un antique système de jeu textuel d'il y a plus de quarante ans... ✱



» [PC] Bon nombre de licences de SF et de Fantasy, comme ici *Discworld*, ont été adaptées en *MUDs* non officiels.



Les différentes évolutions des MUDs

Hack-and-slash

S'ils ne sont pas vraiment proches des hack-and-slashes actuels, les *MUDs* hack-and-slash mettent surtout l'accent sur le combat, souvent inspiré des mécaniques à la *D&D* et consorts, héritées des jeux de rôle papier.

MUDs PK

Ici, l'ennemi, c'est l'autre. Un nombre assez restreint de *MUDs* autorise le PVP (ou PK pour ‘*Player Killer*’), mais ils ont évidemment une solide base de fans. Dans quelques titres encore plus rares, les *Pure PK*, le PVP est même la seule forme de combat disponible.

MUDs Graphiques

Vu les limites de la technologie de l'époque, les *MUDs* graphiques sont les plus rares. *Habitat* (1986) est le premier du genre, mais le terme est tombé en désuétude à l'arrivée de titres comme *Ultima Online*, *EverQuest* ou *RuneScape*, remplacé par celui de MMORPG.

MUDs Roleplay

Les *MUDs* MP s'adressent aux joueurs qui veulent faire corps avec leur personnage. Certains titres se concentrent essentiellement sur le *roleplay*, tandis que d'autres le combinent au combat. Le principe est toujours

d'actualité dans les grands MMO actuels, qui proposent presque tous des serveurs exclusivement *roleplay*.

MUDs Sociaux

Cette branche relègue le gameplay au second plan pour privilégier un environnement dédié à l'interaction entre les utilisateurs. Ce type de *MUDs* s'est scindé en différentes variantes distinctes – *MOOs*, *MUXs* et autres *MUSHs*. Les *MUDs* sociaux encouragent les utilisateurs à créer et à partager du contenu, comme sur *Second Life*.

Discussion

Une évolution encore plus spécifique des *MUDs* sociaux, où l'intégralité du gameplay est mise de côté pour ne laisser qu'un support de discussion – ce qu'on appelle aujourd'hui des *chat rooms*.

MUDs Éducatifs

De par leur nature permettant à tout un chacun de créer du contenu, les *MUDs* ont logiquement été adoptés par des créateurs de contenu pédagogique. Certaines universités ont d'ailleurs repris le code de base de divers *MUDs* à ces fins, pour que leurs étudiants apprennent à programmer en expérimentant sur ces supports.



» [PC] *Everquest* était un truc énorme à sa sortie, et le jeu a eu droit à des tas d'extensions.



Atari 800XL

» CONSTRUCTEUR : Atari » ANNÉE : 1983

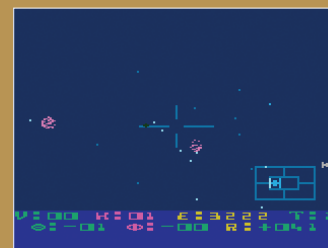
Quand Atari lance les ordinateurs 400 et 800 en 1979, les deux machines rencontrent un succès décent, malgré leur prix exorbitant qu'expliquent des coûts de production élevés. En 1982, Atari vise une réduction des coûts avec son 1200XL, mais ce modèle ne marche pas à cause de fonctionnalités trop réduites. La guerre des prix de 1983 oblige Atari à redoubler d'efforts pour regagner la confiance des consommateurs et le 1200XL est remisé pour être remplacé par deux nouveaux modèles, le 800XL et le 600XL.

Le 800XL est bien moins complexe et donc moins coûteux à produire que le premier Atari 800. Alors que l'ancien

modèle se composait de plusieurs circuits imprimés et avait besoin d'un lourd blindage RF, cette nouvelle version rassemble toute l'électronique sur un seul circuit, et n'a besoin que d'une protection électromagnétique modeste. Grâce à l'évolution des techniques de production de puces, ces dernières sont non seulement moins nombreuses, mais aussi plus petites que sur le 1200XL dont le 800XL reprend le style visuel. Le 800XL sera la plus populaire des machines de la famille 8-bits d'Atari, mais à cause de soucis d'approvisionnement et de la guerre des prix qui faisait alors rage, cela n'a pas suffi pour sortir son constructeur de la panade... *

LE JEU QUI VA BIEN Star Raiders

Même si l'Atari 800XL avait déjà quelques années quand *Star Raiders* est sorti, on peut considérer ce titre comme la *killer app* de la famille Atari 8-bits. Le joueur doit y piloter un vaisseau pour défendre les stations spatiales atariennes contre les attaques des infâmes Zylons, lors de combats spatiaux ouverts. *Star Raiders* est toujours sympa à jouer, mais il a surtout incité un certain Archer MacLean à s'acheter un Atari et profondément inspiré David Braben et Ian Bell pour leur propre jeu spatial, le légendaire *Elite*.



En résumé

□ L'Atari 600XL n'a que 16 Ko de RAM et n'a pas de sortie vidéo composite, donc son boîtier et sa carte-mère sont un peu plus étroits, mais sinon, il dispose des mêmes fonctionnalités que sa contrepartie plus coûteuse, le 800XL.

RAM : 64 Ko

PROCESSEUR : SALLY 8-BITS (BASÉ SUR LE MOS 6502) CADENCÉ À 1,79 MHz

VIDÉO : ATARI ANTIC ET GTIA

AUDIO : ATARI POKEY

SUPPORTS : CARTOUCHES ROM (CASSETTES ET DISQUETTES EN OPTION)

LE MAKING OF DE THE NEED FOR SPEED

Suite au rachat de Distinctive Software, l'équipe de Hanno Lemke a l'opportunité de développer en avant-première un titre 3DO qui va réinventer le jeu de course et donner naissance à une franchise qui continue aujourd'hui encore de brûler de la gomme...



INFOS

» ÉDITEUR :
EA STUDIOS

» DÉVELOPEUR :
EA CANADA

» SORTIE : 1994

» PLATEFORMES :
3DO, DIVERSES

» GENRE : COURSE

Comme beaucoup de studios de développement du début des années 80, Distinctive Software a produit des titres pour le moins éclectiques. Mais en 1987, certains genres de jeux se sont avérés suffisamment populaires pour que des studios se spécialisent. Cette évolution du marché et un amour vibrant pour les voitures de sport ont fait la réputation de Distinctive Software, comme le raconte Hanno Lemke, ancien producteur du studio : "La plupart d'entre nous étions passionnés par les voitures, et on trouvait qu'aucun jeu n'avait encore réussi à capturer l'essence de la course en route ouverte au volant de ces bijoux. À refléter la personnalité de la voiture, à reproduire le frisson du risque

et de l'imprévisibilité. On a réfléchi à la meilleure façon d'immerger les joueurs dans cette expérience et à la technologie dont nous aurions besoin pour le faire. *Test Drive* est notre premier jeu de course, et sa mise au point a demandé tant d'investissement qu'il était logique qu'on développe d'autres expériences de course à partir de son moteur."

Pendant quatre ans, ces expériences se sont en effet multipliées, jusqu'à culminer avec un titre à l'effigie du pilote professionnel Mario Andretti, qui convainc l'Américain Electronic Arts de racheter Distinctive, vite rebaptisé EA Canada. De l'extérieur, le studio semble s'écarter un certain temps des jeux de course, mais comme l'explique Hanno, c'est loin d'être le cas : "En interne, on montait notre équipe et on peaufinait notre technologie. On nous avait parlé d'une nouvelle console qui allait sortir, la 3DO. On a eu très tôt accès au hardware, et on s'est dit que c'était ce qu'il nous fallait pour hisser le jeu de course à l'étape supérieure. Mais ça nous obligeait à repenser notre moteur, notre technologie, notre approche et notre équipe."

Trip Hawkins, créateur visionnaire de la 3DO et fondateur d'EA, a pesé fortement dans la balance : "Trip est venu nous présenter la machine, et on était très emballés par le potentiel des lecteurs CD-ROM,

» [3DO] Les collisions de ce type ne sont peut-être pas très réalistes, mais qu'est-ce que c'est fun !



PORTAGES SPEEDÉS

Les autres versions de *Need For Speed* tiennent-elles la route ?



PC

Graphiquement, La version PC bat l'original sur 3D0 avec ses voitures et ses environnements en plus haute résolution. Le jeu est également plus rapide, même s'il n'y a ni policiers ni circulation dans les courses supplémentaires ou les modes multiconcurrents, qui sont par conséquent un peu vides. Bonne nouvelle, Mister X est également absent.

PLAYSTATION

Comme la version PC, le jeu sur PlayStation a 3 courses sans police, plus une quatrième à débloquent, outre les trois routes ouvertes d'origine. Visuellement et en termes de vitesse, ça surpasse l'original, avec en prime une musique *in-game* et une carte indiquant la position des concurrents.



SATURN

Si la version Saturn bénéficie d'une meilleure résolution graphique que l'original, elle semble plus pixellisée. Il y a ici 7 circuits sans police, et le jeu est plus indulgent lors des accidents et vis-à-vis de la pénalisation des sorties de piste.

SATURN (JAPON)

Comme les versions PC et PlayStation sorties au Japon, cette version Saturn a été rebaptisée *Over Drivin'*. Mais ici, les voitures d'origine sont remplacées par des modèles Nissan (et il y avait un porte-clefs de la marque dans la boîte). Si ça, c'est pas du placement de produit...



» [3D0] Évitez de râcler contre les parois des tunnels, pour ne pas perdre de vitesse.



» [3D0] Parfois, on n'a pas le choix : il faut rayer la peinture...

DU MÊME DÉV'

NEED FOR SPEED

PLATEFORMES : 3D0, DIVERSES
ANNÉE : 1994

NEED FOR SPEED III : HOT PURSUIT (CI-DESSUS)

PLATEFORMES : PLAYSTATION, PC
ANNÉE : 1998

BEETLE ADVENTURE RACING

PLATEFORME : N64
ANNÉE : 1999

» Hanno Lemke a travaillé sur pas moins de 11 titres de la franchise *Need For Speed*.



qui nous permettraient de streamer nos environnements et de créer des routes plus larges. Et grâce à la puissance de calcul, on pourrait améliorer les collisions et rendre les voitures réalistes", se souvient Hanno.

Mais plus encore que le réalisme, ce jeu de course nouvelle génération se doit d'être amusant. "On a beaucoup joué à *OutRun* et à diverses simulations PC, au début", nous dit Hanno. "On cherchait à trouver comment reproduire au mieux la sensation de vitesse et l'euphorie de la course. Presque tous les joueurs de course de l'époque y sont passés, même *Micro Machines*, mais on voulait faire quelque chose de différent."

Tout en cherchant à reproduire cette exaltation de la vitesse, l'équipe imagine trois types de route pour son jeu : "La route alpine est la première qu'on ait modélisée", se souvient Hanno. "Il y avait cette route, qui reliait Vancouver à une ville du nom de Whistler : une seule voie, avec la mer d'un côté et des collines de l'autre. On a pris la 944 Turbo du patron, on a installé une caméra vidéo dans la voiture, et on a pris la route pour voir ce que ça donnait, à 150 kilomètres/heure. Et on s'est inspirés

d'une portion de la Pacific Highway, entre l'Oregon et la Californie, pour la route côtière ('Coastal'). Les tracés de la route de ville ('City') ont été conçus pour qu'on atteigne les vitesses de pointe."

Si Hanno souhaite que les courses se déroulent sur route ouverte, il envisage également d'ajouter des circuits fermés : "On voulait que les joueurs connaissent le frisson de bomber en pleine circulation, qu'ils sentent monter l'adrénaline avec la vitesse, qu'ils prient pour ne pas se crasher et qu'ils frémissent quand les phares des flics apparaissent dans le rétro. On aimait aussi la course pure sur circuit, mais on a dû faire un choix : on avait peu de temps et des ressources limitées."

Le choix d'un jeu axé sur la rivalité en un contre un plutôt qu'une course avec plusieurs concurrents a quant à lui

SORTIES DE ROUTE

Petit aperçu des tracés les plus retors de *Need For Speed*



ROUTE DE VILLE - 3^{ÈME} SEGMENT

□ Un quartier commercial qui démarre en longue ligne droite pour bien décraquer le moteur, avant d'enchaîner sur des virages en S. Mister X est ralenti par la circulation dense, donc on peut le larguer sans trop de mal.

ROUTE ALPINE - 2^{ÈME} SEGMENT

□ Cette passe de montagne bordée d'arbres commence par des kilomètres de spaghetti d'asphalte, donc restez en troisième et en quatrième en y allant doucement sur l'accélérateur dans les virages les plus fourbes. Puis passez la cinquième sur le pont avant de ralentir pour le dernier tronçon, ô combien sinueux.



ROUTE ALPINE - 3^{ÈME} SEGMENT

□ Mieux vaut ne pas sortir de la route, ici, car ça glisse méchamment. Limitez-vous à la troisième, sauf sur les rares lignes droites du tracé. Si vous traînez un peu, rassurez-vous : Mister X va partir en sucette dans un virage, vous laissant une occasion de reprendre la tête.

"On voulait que les joueurs sentent monter l'adrénaline avec la vitesse, qu'ils prient pour ne pas se crasher et qu'ils frémissent quand les phares des flics apparaissent dans le rétro"

Hanno Lemke

► été inspiré par un mauvais film avec une bonne scène de course :

"Dans le film *Against All Odds* ('Contre toute attente', en français), Jeff Bridges, en Porsche, et James Wood, au volant d'une Ferrari, font la course sur l'autoroute de Santa Monica. Ils foncent dans la circulation, grillent les feux rouges. C'est une séquence dingue, qui capture parfaitement l'essence de ce qu'on voulait faire. Avec cinq ou six autres concurrents, ç'aurait été très différent, comme expérience."

Mais si le jeu ne gravite qu'autour de deux concurrents, les développeurs font en sorte que les joueurs puissent choisir parmi plusieurs bolides pour brûler la gomme. "Les véhicules ont été sélectionnés pour leur équilibre et leur personnalité", nous dit Hanno. "Ils ont tous quelque chose de particulier, qui justifie qu'on en choisisse un plutôt qu'un autre. Et puis, c'est toujours intéressant d'affronter un autre modèle. Porsche, c'est mieux que Ferrari ? La Supra peut-elle vraiment surpasser une Lamborghini ?"

Outre ces voitures de sport haut de



» [3DO] Ça va être coton de négocier tous ces virages avec un tel trafic !

gamme, l'équipe ajoute des véhicules moins exotiques pour les conducteurs NPC et pour l'IA des policiers. Ces derniers, et leur relation à la vitesse, posent d'ailleurs quelques soucis 'politiques' à EA Canada : "Les types du juridique s'inquiétaient", nous raconte Hanno. "Mais on a présenté les choses simplement : conduire comme un dingue dans la réalité, ça a des conséquences. Et on faisait en sorte de bien le faire comprendre aux joueurs. On s'est un peu moqués de la police, comme le font tant de films, mais dans le jeu, ils étaient là pour lutter contre la vitesse excessive au volant. Ils ont tout gobé."

S'il y a bien un point sur lequel une grosse entorse a été - volontairement - faite au réalisme, c'est bien du côté des collisions. "On avait des pros de la physique, sur le projet, et ils hurlaient au scandale, tellement c'était irréaliste. De l'autre côté, les testeurs, les producteurs et les concepteurs leur répondaient que l'important, c'était le fun. Je crois qu'on a trouvé un bon compromis entre réalisme et divertissement."

» [3DO] Mister X, on l'apprécie ou on le déteste, mais ses performances forcent le respect.



ROUTE CÔTIÈRE- 2^{ÈME} SEGMENT

□ Prenez le virage en épingle du début en deuxième vitesse, avant de passer la cinquième sur la ligne droite qui suit et redescendre en troisième pour négocier les chicanes. Passez en quatrième dans le tunnel près de l'arrivée.



ROUTE CÔTIÈRE - 3^{ÈME} SEGMENT

□ On commence sur une route au bord du précipice où il ne faut pas mollir sur l'accélération, en troisième, avec quelques rares passages en quatrième. Après la section en forêt qui succède à une longue ligne droite, vous pouvez écraser le champignon.



» [3D0] Qu'est-ce qu'elle fait là, la Statue de la Liberté? Elle s'est barrée de la planète des singes?



» [3D0] Taper le cul d'une autre caisse, ça peut mal finir...

Mais c'est autre chose qui crée la polémique en interne : les vidéos de l'adversaire du joueur, Mister X, et en particulier ses sarcasmes brailards : "C'est clair, ce n'est pas ce qu'on a fait de mieux", nous concède Hanno. "Mais on avait un CD-ROM à remplir, alors on a signé un partenariat avec une société de production. L'idée, c'était que les pilotes rivaux se provoquaient l'un l'autre, mais les joueurs se sont plaints du manque de variété. La moitié de l'équipe de développement détestait Mister X, et quelqu'un a programmé un *Easter egg* pour le faire taire, bouche scotchée, avec une combinaison de touches."

Heureusement, la même société de production a réalisé de bien meilleures vidéos pour présenter chaque véhicule du jeu, comme nous le confirme Hanno : "Ils ont fait du super boulot, pour les vidéos de voitures. Ils ont monté de belles introductions pour chaque modèle, avec des effets visuels, et un éclairage en accord avec la musique."

La Diablo, c'était la teigneuse du lot, avec son heavy métal ; la Ferrari était plus raffinée... Ils ont bien retranscrit le style de chaque voiture. On n'avait pas de budget pour louer toutes ces voitures, alors on a fait appel à la bonne volonté de gens de notre connaissance. La Testarossa, c'était celle de Chris Roberts, le créateur de *Wing Commander*, la Diablo appartenait à Richard Garriott, le père des *Ultima*, et la 911 était celle du directeur financier d'EA Canada. On a même abordé des inconnus dans la rue, pour leur demander s'ils seraient d'accord pour nous aider."

L'accueil du public et de la critique pour *The Need For Speed* est plus que positif, même si l'équipe de développement accepte autant les critiques qui ont accompagné la sortie du jeu que les louanges : "Mister X nous embarrassait, et on avait peur que les joueurs trouvent que le jeu manque de vitesse", nous dit Hanno. "Mais dans l'ensemble, on était contents et fiers du résultat."

Plus de 20 ans plus tard, la franchise existe toujours. "C'est génial, de voir que des gens jouent encore au premier *Need for Speed*", nous dit Hanno, en conclusion. "Ce dont je suis le plus fier, c'est qu'on ait pu faire les choses comme on les voulait, quitte à prendre des risques. Et je pense qu'on a fait évoluer le genre. J'en garde d'excellents souvenirs. C'a été énormément de travail, mais c'était super fun. C'est un jeu qui a énormément compté dans ma carrière, et je lui en suis extrêmement reconnaissant!" ✱



NIGHT TRAP





» [3D0] La plus célèbre scène scabreuse du jeu. Les esprits mal tournés peuvent s'en donner à cœur joie.

On dit que la polémique fait recette, mais quand celle-ci s'acoquine à un gros nanar vidéoludique en *full-motion video*, on confine carrément au sublime. Retour sur un jeu devenu culte, plein de pathos, de libido et de grosses performances d'acteurs (et de doubleurs).

Night Trap ne devrait même pas exister. Non pas parce que c'est mauvais (même si ça l'est, sur certains points), mais à cause de son histoire houleuse, de sa conception à sa sortie, et même au-delà.

Les origines de *Night Trap* remontent à *Scene Of The Crime*, une démo de jeu produite pour l'infortunée Hasbro Control-Vision, une console interfacée à un magnétoscope où le joueur peut choisir entre quatre pistes vidéo jouées simultanément. *Scene Of The Crime* mettait le joueur dans la peau d'un opérateur de caméras de sécurité devant surveiller des flux vidéo afin de protéger le coffre-fort d'un milliardaire. La démo ayant bien plu à la direction, la machine et une version plus étoffée de la démo sont mises en production.

L'équipe de développement garde le concept, mais pour rajouter de l'interactivité, ils décident qu'au lieu d'avoir à résoudre un crime, les joueurs vont devoir l'empêcher. La version de la production met donc en scène des cambrioleurs-ninjas qu'on peut coincer dans toutes sortes de pièges élaborés installés dans tout le manoir. Et en plus de défendre un magot, il va falloir protéger la fille du propriétaire des lieux et ses amis. Et pour ne pas afficher de violence que les enfants pourraient être tentés de reproduire, on rajoute une couche de surnaturel, avec des

QUESTIONS À TYLER HOGLE

Le développeur de *Screaming Villains* nous parle du jeu d'origine et de sa version 25^{ème} anniversaire...

Racontez-nous votre première rencontre avec *Night Trap*!

La première fois que j'y ai joué, c'était en 1995. J'avais 12 ans. J'étais chez un copain – un gosse de riche qui avait un Sega CD – et il m'a montré le jeu, qu'il avait eu à Noël. J'y ai d'abord joué parce que je trouvais que le dessin sur le boîtier était cool, mais honnêtement, je n'y ai pas joué très longtemps, parce que je n'y comprenais rien.

***Night Trap* a été bien accueilli à sa sortie, mais le jeu est aujourd'hui méchamment éreinté. Pourquoi ce revirement, d'après vous?**

Un jeu FMV, c'était révolutionnaire, en 1992, on n'avait jamais vu ça. Mais ça a mal vieilli. Les gens ont tendance à l'oublier, ou ils ne savent pas, que *Night Trap* a été produit en 1986-1987 pour un support VHS, et qu'il n'était pas prévu que tout ça se retrouve sur un CD-ROM, cinq ans plus tard. On m'a souvent dit "Je n'y ai pas joué avant parce que c'est nul", et je pense que *YouTube* a sa part de responsabilité. Il y a des tas de vidéos de types qui y jouent mal en se moquant constamment du jeu. Je crois que si c'était sorti à la fin des années 80, comme c'était prévu, ça ne serait pas autant décrié, aujourd'hui.

Qu'est-ce que vous avez fait de mal pour vous retrouver à travailler sur l'édition 25^{ème} anniversaire du jeu?

Pendant l'été 2016, je cherchais un projet sur lequel travailler quand j'ai vu que des fans de *Night Trap* essayaient de recréer le jeu eux-mêmes. Je faisais des jeux mobiles et je me suis dit que ce serait pas mal de refaire *Night Trap* sur smartphone, alors en trois jours, j'ai conçu un prototype sur Android. Un de mes potes a eu l'idée d'envoyer une vidéo du proto sur *YouTube*, pour voir quelles seraient les réactions des gens. Quelqu'un a contacté les ayant-droits de *Night Trap* pour savoir s'ils étaient au courant de ce projet. Tom Zito et Rob Fulop ont tous les deux expliqué qu'ils n'étaient pas impliqués, bien sûr, mais Rob a répondu un truc qui m'a marqué : il a dit que la personne qui avait fait cette démo devrait négocier les droits de *Night Trap* auprès de ses détenteurs et aller au bout du projet. J'ai pris ça pour une invitation, alors j'ai écrit à Tom pour les



lui demander. Le lendemain, il m'a appelé et je lui ai dit que je voulais faire le jeu officiellement, s'il était d'accord. Il a dit oui, et c'était parti...

À part la qualité vidéo, quelles sont les améliorations que vous avez apportées au jeu?

Quand on refait un jeu FMV, il y a tant de choses à faire... j'ai surtout voulu que ça ressemble plus à un jeu. Plus de temps de chargement, pour passer instantanément d'une pièce à l'autre. Quand vous pressez un bouton pour capturer un Rogue, le jeu répond tout de suite, sans le moindre délai avant la séquence de capture. Le jeu original était conçu pour que différents aspects du scénario aient deux dénouements, un bon et un mauvais, mais quand le jeu est passé chez Sega, beaucoup de choses ont changé et ces aspects ont été mis de côté. Par exemple, il y a une scène où un membre du SCAT monte les escaliers et rencontre un Rogue, et où l'on peut piéger le type du SCAT.

Pas mal de monde critiquait le jeu original parce qu'on ne pouvait pas regarder l'histoire principale sans piéger des Rogues. Évidemment, on n'a pas pu changer le jeu, vu qu'il a été filmé il y a 30 ans, alors on a conçu une section 'Théâtre' où l'on peut regarder toutes les vidéos en rapport avec l'intrigue sans se soucier des pièges. À l'inverse, on a aussi ajouté un mode 'Survie', où l'on affronte sans fin des vagues de Rogues, avec une difficulté croissante.

Voudriez-vous signer notre pétition pour que la musique de *Night Trap* soit imposée dans tous les bars karaoké du monde?

En tant que fan? Carrément! Mais en tant que développeur... hors de question!



» [300] C'est sûr, une foreuse de l'espace, c'est mieux qu'un bon bourre-pif.

► vampires comme antagonistes principaux, et des armes de science-fiction pour que les attaques du jeu soient encore moins imitables.

Le résultat est en effet inimitable : *Night Trap* devient un pur pastiche des films d'horreur des années 80. Des adolescents ont disparu. La dernière fois qu'on les a vus, ils se trouvaient dans une maison isolée, propriété de la famille Martin. La Section Spéciale d'Assaut Contrôlé (*Special Control Attack Team*, ou SCAT), à laquelle vous appartenez, a découvert que la maison a un système de surveillance avancé, avec huit caméras de sécurité et tout un système de pièges. Et quand six adolescentes débarquent pour une super soirée pyjama, vous allez devoir pirater ce système pour surveiller la maison, activer les pièges pour protéger les jeunes de mystérieux individus encagoulés, et aider votre agent infiltré, Kelly, à comprendre ce qu'il se passe...

Bien que les plans aient été tournés pour ce jeu et pour un projet de shoot'em-up (*Sewer Shark*), Hasbro annule finalement sa *Control-Vision*, à cause de l'augmentation des coûts matériels et après avoir réalisé que la production

des jeux leur coûterait aussi trop cher.

Néanmoins, les bobines mises au placard sont rachetées par une jeune société, Digital Pictures, qui voit dans l'avènement des jeux sur CD-ROM une nouvelle opportunité. Le Mega-CD de Sega est capable de lire directement des vidéos à partir du CD, même si l'image est de moins bonne qualité que sur VHS, à cause des limites de la palette de couleurs et de la résolution, qui donnent leur aspect granuleux aux vidéos Mega-CD.

Si leur piètre rendu les rend presque irrégardables aujourd'hui, on peut comprendre pourquoi *Night Trap* a un jour pu représenter le futur du divertissement : fondamentalement, c'est un film de série B où l'on regarde ce qu'on veut. Vous pouvez jouer les voyeurs et vous focaliser sur les jeunes femmes, suivre le jeune frère qui fait le tour de la maison, ou même surveiller d'autres pièces, dans l'espoir d'attraper un intrus ou espionner les membres de la famille Martin pour découvrir ce qu'ils tramant... C'est loin d'être un chef d'œuvre, mais ça ne se prend pas du tout au sérieux et c'est drôle à regarder plusieurs fois pour dénicher des scènes alternatives et appréhender toute l'histoire – d'autant qu'une partie dure un peu moins d'une demi-heure.

LES JOYEUX LURONS

Les oscarisables potentiels de ce chef d'œuvre...



LIEUTENANT SIMMS

INCARNÉ PAR : J. BILL JONES

□ Le responsable de l'opération du SCAT, qui vous donne des ordres et vous engueule quand vous foirez. À un moment, il intervient directement dans la maison.



KELLY MEDD

INCARNÉE PAR : DANA PLATO

□ Un agent du SCAT sous couverture, qui enquête sur les disparitions à la résidence Martin. Elle compte sur votre protection. On l'a pas déjà vue quelque part, genre chez les Drummond?



CINDY

INCARNÉE PAR : TRACY MATHESON

□ La cruche du groupe, qui ne voit pas qu'il se passe des trucs bizarres, jusqu'à ce qu'elle goûte une glace à la 'cerise'. C'est la seule fille qu'on voit devenir vampire, si on ne la sauve pas.



LISA

INCARNÉE PAR : DEBRA PARKS

□ La victime de la mode de service, sœur aînée de Danny. C'est la première fille du groupe à se faire attaquer directement, dans la célèbre séquence de la salle de bain.



EDDIE

INCARNÉ PAR : WILLIAM BERTRAND

□ Eddie, c'est le voisin un peu bizarre des Martin. Il sait qu'ils sont dangereux, mais personne ne le croit. Alors il a inventé un fusil-laser qui gèle les Rogues. Na.



VICTOR MARTIN

INCARNÉ PAR : JON R. KAMAL

□ Le chef de famille, qui ne se préoccupe que de l'embouteillage et de la production de la boisson préférée des Martin. Il a aussi conçu et construit les pièges disséminés dans la maison.



SHEILA MARTIN

INCARNÉE PAR : MOLLY STARR

□ L'épouse dévouée de Victor, qui se soucie surtout de nourrir ses petits Rogues. Le système de sécurité élaboré, c'était son idée.



SARAH MARTIN

INCARNÉE PAR : SUZY COTE

□ La perfide fille des Martin à l'air toute gentille, mais c'est un appât. Elle copine avec les filles pour les attirer dans la maison et en faire des glaces et boissons à la 'cerise'...

QUESTIONS À JOSH FAIRHURST

Mais pourquoi ont-ils fait une nouvelle version de *Night Trap*, chez Limited Run Games ?

Racontez-nous votre première rencontre avec *Night Trap* !

Quand j'étais gosse, j'avais un petit voisin qui avait un Sega CD. J'avais une Genesis, mais je n'avais pas les moyens d'acheter l'extension CD. Il m'a montré quelques titres, mais celui qui m'a marqué, c'est *Night Trap*. Je n'avais encore jamais vu de jeu FMV, et j'étais fasciné par l'idée de pouvoir contrôler un film. Ça a peut-être l'air ridicule, aujourd'hui, mais je m'en souviens aussi bien que quand j'ai découvert *Mario 64* sur une borne de démo en boutique. Ça a été une vraie révélation !

Ça vous a surpris que le jeu ait toujours des fans aujourd'hui ?

Pas vraiment. Je suis très nostalgique de trucs qui ne semblent pas intéresser grand-monde, comme *MegaRace*, par exemple. Mais il ne faut pas oublier que pendant presque 5 ans, les jeux FMV étaient les rois et que des millions d'exemplaires se sont écoulés. Je ne crois pas que c'était juste l'attrait de la nouveauté, certains titres étaient vraiment bons. Alors ça ne m'étonne pas que des gens en soient fans, et tout particulièrement de *Night Trap*. C'est par ce titre que beaucoup ont découvert le genre.

Pourquoi avez-vous voulu sortir une version physique du jeu ?

Je suis un grand fan de Sega, donc c'était l'occasion pour moi de publier un titre intimement lié à un support Sega. Historiquement, c'est un titre important, vu qu'il n'est pas sans rapport avec la création des organismes de classification. Et puis, j'adore ce jeu, tout bêtement.

Pourquoi avez-vous choisi d'inclure une cassette audio et un écusson dans la boîte de l'édition Collector ?

Je crois que la chanson de générique du jeu est devenue aussi célèbre que le jeu lui-même, donc je tenais à lui rendre hommage, dans l'édition collector. *Night Trap* n'a pas vraiment de bande-son complète, donc ça n'aurait eu aucun sens, de faire un CD avec seulement 5 minutes de musique. Alors je me suis dit qu'une cassette, ce serait plus marrant. Quant à l'écusson, je voulais inclure un objet directement lié à l'univers du jeu. Dans la version 3DO, et juste dans celle-ci, on voit le logo du SCAT, et j'ai pensé que ce serait sympa de créer un écusson. En plus, il est en fibre balistique, alors les foreuses des Rogues ne peuvent pas le percer !

Quelles sont d'après vous les raisons pour lesquelles le jeu est devenu culte ?

C'est un jeu amusant avec des mécaniques solides et son côté film de série B a séduit plein de monde – souvent comme première expérience de jeu sur CD-ROM. Donc il y a une grosse part de nostalgie, dans *Night Trap*. C'est un peu le grand-père de jeux comme *Five Nights At Freddy's*. Beaucoup de gens sont passés à côté de ce qu'était vraiment le jeu, à cause de la polémique. D'où notre remaster, autant pour les anciens fans que pour que *Night Trap* en séduise de nouveaux !



ASHLEY

INCARNÉE PAR : ALISON RHEA

□ La petite fûtée du groupe. Elle intéresse tout particulièrement Tony, qui trouve qu'elle ressemble à une certaine Madeleine qu'il a connue avant...



MEGAN

INCARNÉE PAR : CHRISTY FORD

□ La facétieuse de la bande, irritante au possible. On peut la piéger 'accidentellement' à un moment du jeu. C'est très tentant.



DANNY

INCARNÉ PAR : JOSH GODDARD

□ Le petit frère de Lisa comprend qu'il se passe un truc pas clair, chez les Martin, surtout après être tombé sur les Rogues. Il va jouer au héros, aux côtés du zarbi du coin.



LA TEAM SCAT

INCARNÉE PAR : ARTHUR BURGHARDT, HEIDI VON BRECHT, DEKE ANDERSON, BLAKE GIBBONS, ROY EISENSTEIN

□ Ces agents effectuent des reconnaissances dans la maison des Martin et vous viennent en renfort si les choses partent trop en sucette (à la 'cerise').



JEFF MARTIN

INCARNÉ PAR : ANDRAS JONES

□ Jeff est obsédé par la sécurité de la maison – c'est lui qui s'occupe des changements de code. Dans une mauvaise fin du jeu, il réussit à vous déconnecter du système de surveillance.



TONY

INCARNÉ PAR : GIOVANNI LEMM

□ Il est complice des autres membres de la famille Martin, mais ça ne lui plaît quand même pas tellement. Il va essayer de sauver Ashley, mais il n'apprécie guère que Kelly fouille partout...



LES ROGUES

INCARNÉS PAR : DIVERS

□ La peau de ces victimes des vampires tombe en lambeaux – d'où leurs tenues, et il leur faut du sang pour se transformer en vrais vampires sans souci dermatologique.



LA MAISON

Les huit pièces de la demeure des Martin cachent des tas de pièges, grâce auxquels vous allez pouvoir neutraliser tous ces nuisibles...

HALL 1

17 ROGUES

- ❑ **MUR** Un faux mur du couloir s'ouvre, et le mur opposé pousse la victime dans le piège. Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Il y a une simple trappe sur le sol, juste à côté du câble de sécurité. Hélas, vous ne pouvez pas vous en servir pour protéger ledit câble.

SALLE DE BAIN

5 ROGUES

- ❑ **MUR** Ne montez pas sur la balance, sinon le mur d'angle va pivoter et vous avaler! Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Ne serait-ce pas une trappe, entre la douche et la porte? Mais c'est qu'ils en ont vraiment installé partout, les fourbes!

CHAMBRE

14 ROGUES

- ❑ **LIT** Dans ce piège très élaboré, une fausse armoire pousse la victime sur le lit, qui bascule alors pour la balancer par la fenêtre. Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Une pièce de la maison sans trappe, c'est comme une manette sans boutons. Il y en a une entre la fenêtre et la porte de la salle de bain. Une trappe, pas une manette sans boutons. Suivez un peu, aussi, bon sang... pardon : bonne 'cerise'!

CUISINE

3 ROGUES

- ❑ **TRAPPE** Encore une trappe de sol bien efficace, près des gros frigos. Par contre, vous n'aurez qu'à assez rarement l'occasion de vous en servir...

CUISINE

HALL 1

ENTRÉE

ENTRÉE

ENTRÉE

8 ROGUES

- ❑ **ESCALIER** Un grand classique : les marches se dérobent, on glisse comme sur un toboggan jusqu'à la trappe. Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Encore une trappe, juste sous la fenêtre. Autant couvrir tous les points d'entrée/sortie, pas vrai?

SALLE DE BAIN

CHAMBRE

HALL 2

18 ROGUES

- ❑ **COMPARTIMENT** Un tube en plexiglas descend pour piéger sa victime, et des lumières rouges clignotent pour la stresser un bon coup avant la chute... Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Ce qui est bien, avec les trappes, c'est que ça ne coûte pas cher à installer. Donc on va en mettre une près de l'entrée de la chambre, pour choper ceux qui ont réussi à éviter le tube en plexiglas.

ALLÉE

10 ROGUES

- ❑ **CATAPULTE** N'allez pas faire le cake sur le toit de la maison des Martin, sauf si vous voulez devenir un cake volant. On vous aura prévenu.

SALON

20 ROGUES

- ❑ **BIBLIOTHÈQUE** Quiconque s'approche du côté gauche de la bibliothèque cherche les enmerdes : le meuble entier pivote pour le pousser dans un piège. Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Sur la droite, il y a encore une trappe toute simple, dont l'efficacité ne se dément pourtant pas. Allez hop, on descend!

SALON

ENTRÉE

ENTRÉE

ENTRÉE

8 ROGUES

- ❑ **ESCALIER** Un grand classique : les marches se dérobent, on glisse comme sur un toboggan jusqu'à la trappe. Mouahahaha!
- ❑ **TRAPPE** Encore une trappe, juste sous la fenêtre. Autant couvrir tous les points d'entrée/sortie, pas vrai?

ALLÉE

ALLÉE

10 ROGUES

- ❑ **CATAPULTE** N'allez pas faire le cake sur le toit de la maison des Martin, sauf si vous voulez devenir un cake volant. On vous aura prévenu.



» [3D0] Megan découvre un membre du SCAT en train de se faire saigner...



» [PS4] La version PS4 de *Night Trap* est sortie l'an dernier et la version Switch est dispo depuis cet été. On vous en reparle d'ailleurs un peu vers la fin du mag...

CON-CON VERSIONS

Jouent-ils tous aussi mal dans les quatre versions "classiques" du jeu ?



MEGA-CD

1992

□ La version originale de *Night Trap*, et la plus connue, est aussi la pire. Les limites de la palette de couleurs de la petite fenêtre de FMV font mal aux yeux et l'interface est laide au possible. Ceci dit, cette version a une séquence d'intro exclusive.

32X CD

1994

□ En ajoutant un 32X à votre Mega-CD, vous pouvez jouer à une version améliorée de *Night Trap*. Le rendu est bien meilleur, avec une vidéo plus grande et des couleurs plus fidèles, malgré un grain encore très présent.

3D0

1994

□ La version 3D0 de *Night Trap* bénéficie d'une vidéo plus nette et plus claire que sur 32X, mais avec un *frame-rate* réduit à 12 images par seconde. Après, c'est vraiment question de goût. L'interface 32X a été retouchée, aussi.

PC

1995

□ L'interface à la souris accélère le passage d'une pièce à l'autre et on peut aussi sauver sa partie. Coté vidéo, c'est la moins bonne des versions "améliorées", avec la qualité vidéo de la 32X et le *frame-rate* de la 3D0.

► Le problème, c'est la partie 'jeu' autour du film de série B. Les concepteurs de *Night Trap* ont voulu enrichir l'interactivité des jeux en *full-motion video*, et y ont réussi, en un sens : on peut faire plus dans *Night Trap* qu'un simple "Appuyez sur le bouton pour continuer" des *Dragon's Lair* et consorts. Mais dans ces jeux, le but est justement de voir le film. Or, pour gagner dans *Night Trap*, il faut en fait ignorer l'histoire afin de piéger les Rogues (*Augers* en VO) – pour réussir un *perfect*, il faut en choper 95 en 25 minutes, parfois à quelques secondes d'intervalle. Pire, certains choix de conception sont contre-intuitifs. Plus d'une fois, vous allez vous retrouver devant une séquence où une jeune femme court un danger évident, mais pour ne pas rater un Rogue qui traîne dans une autre pièce, il faudra l'abandonner à son triste sort...

Malgré ce genre d'erreurs de conception, *Night Trap* a été bien accueilli à sa sortie, pour son côté innovant et son avance sur les jeux LaserDisc de l'époque.

Mais l'histoire ne s'arrête pas là, car au printemps 1993, *Night Trap* fait polémique aux États-Unis, puis dans le reste du monde. Des politiciens, sans doute en mal de reconnaissance, condamnent le jeu pour sa violence envers les femmes. Sega Ozisoft renonce à sortir le jeu en Australie devant la grogne de certains hommes politiques, et le jeu sera d'ailleurs au centre des débats quand l'Australie instaurera son système de classification en 1995.

En décembre 1993, des extraits du jeu sont projetés devant des membres du congrès des États-Unis, pendant une audience sur les jeux vidéo violents. Howard Lincoln de Nintendo s'en sert même comme arme contre son grand concurrent : "Je ne peux me taire et vous croire quand vous affirmez que ce *Night Trap* n'est censé être qu'à destination des adultes", clamait-il alors à Bill White de Sega. "De jeunes enfants l'ont acheté à Toys'R'Us, et vous le savez parfaitement. Ce jeu n'a simplement pas sa place dans la société !"

Dans les jours qui ont suivi, Toys'R'Us retire le jeu des rayons et la presse internationale s'empare du sujet. La défense d'un porte-parole de Sega laisse dubitatif : "Oui, il y a, comment dire, des femmes en sous-vêtements qui se font traîner par des extraterrestres, dans ce jeu", disait-il. "Mais le jeu est si difficile que presque personne ne peut aller aussi loin". Les critiques se tarissent l'année suivante, avec l'adoption des organismes d'autorégulation ESRB en Amérique du Nord et ELSPA en Angleterre et du SELL en 1995, en France – le PEGI européen n'arrivera qu'en 2003.

25 ans plus tard, tout ce chambard a quelque chose de pittoresque, et c'était quand même beaucoup de bruit pour pas grand-chose. D'autres jeux FMV ont suivi pendant quelques années, malgré les limitations du format, jusqu'à repousser les frontières du bon goût (qui a dit *Phantasmagoria*?). Mais *Night Trap* est historique : c'est un titre ambitieux qui a ébahi tout le monde à l'époque, et pas seulement pour ses jeunes femmes en tenues légères, ses performances d'acteur inoubliables ou son scénario navrant. C'est à la fois un pionnier technique et un titre qui a emmené le jeu vidéo dans son ensemble vers de nouveaux horizons, entre approche plus 'casual' et, l'air de rien, une certaine maturité, aussi bien cachée soit-elle de prime abord. Rien que pour ça, ça mérite qu'on y revienne. Et parce que c'est aussi navrant que drôle à en mourir de rire, d'autant que 'cerise' sur le gâteau, les doublages français du jeu sont exceptionnellement lamentables et subliment extraordinairement le côté nanar de cet (heureusement) inimitable *Night Trap*. *





NORMAL

122 | RETRO GAMER COLLECTION



04



Kirby & The Amazing Mirror

QUATRE BOULES, C'EST MIEUX QU'UNE

RÉTROVIRUS

» GAME BOY ADVANCE » 2004

» FLAGSHIP, DIMPS, HAL LABORATORY

Pas mal de monde pense que les jeux Kirby, c'est pour les gosses, ou que tous se jouent de la même façon. Pauvres ignorants !

En réalité, Kirby est un petit gars très polyvalent, qui ne se contente pas d'avaler ses ennemis pour leur voler leurs talents, puisque ses jeux de plateforme se sont toujours émaillés de toutes sortes de mini-jeux réjouissants. Mais on y reviendra sans doute une autre fois, car là, on préfère vous parler de cette fois où Kirby a croisé la route de Dark Meta Knight et se fait découper en quatre Kirbys distincts. Cette idée est le fondement de tout un jeu, au scénario certes tout pourri, mais parmi les plus intéressants de la franchise.

À l'instar de *Four Swords Adventures* – sorti sur Gamecube à la même période, *Amazing Mirror* met l'accent sur le fun en multi : jusqu'à quatre joueurs doivent trouver leur chemin dans des niveaux labyrinthiques surprenants, qui s'écartent des habituels stages linéaires des autres Kirby. Non content d'offrir une dimension 'puzzle' plus étoffée, le titre propose plusieurs mini-jeux très amusants, surtout à plusieurs, évidemment.

Par contre, en solo, *Amazing Mirror* perd un peu de sa magie, vu que l'IA est loin de se comporter comme peut le faire un vrai joueur. Ça reste tout de même divertissant, sans parler du côté hypnotique de ces Kirbys colorés qui déchainent l'enfer tout autour d'eux... ★



[1] RAINBOW

ROUTE

RETRO GAMER COLLECTION 123

CHÉRIE, ÇA VA SAIGNER !

LE JEU D'AVENTURE D'HORREUR À LA SAUCE CRL

OH, TIENS! ET SI ON FAISAIT UN JEU D'AVENTURE TELLEMENT VIOLENT ET TELLEMENT GORE QUE LA CENSURE NE POURRAIT QUE SE JETER DESSUS COMME UN VAMPIRE ASSOIFFÉ SUR UNE CHOPPE DE SANG O- BIEN FRAIS? ALLEZ, QUOI, NE JOUONS PAS LES EFFAROUCHÉES : APRÈS TOUT, TOUTE PUBLICITÉ EST BONNE À PRENDRE...

En cette ère des *GTA*, des *Agony* et autres *Call of Duty*, on oublie souvent qu'il n'y a pas si longtemps, les classifications des jeux vidéo n'étaient pas réglementées ; qu'il n'y avait pas de PEGI pour prévenir les parents (du moins, ceux qui prennent la peine de s'y intéresser) que tel jeu n'était peut-être pas – voire pas du tout – pour leurs enfants. Mais bien avant les *Mortal Kombat*, *Doom* et autres 'saletés' comme le *Night Trap* dont on vous a parlé quelques pages plus tôt, les jeux vidéo, c'était juste un truc pour les gosses. Avec l'évolution des technologies, cette vision des choses allait inévitablement changer et on est certains que ceux parmi vous qui étaient adolescents ou préados à l'époque se souviennent de quelques titres gore et/ou sulfureux qui leur ont provoqué quelques émois...



» [C64] *Frankenstein* surenchérit dans le gore, avec quelques petites animations en prime.

Tout cela peut sembler bien mignonnet aujourd'hui, mais alors, les images saisissantes des jeux d'horreur de CRL et consorts étaient suffisamment fortes pour en motiver plus d'un à perfectionner son anglais pour progresser dans l'histoire et découvrir toutes ses abominations sanguinolentes...

Revenons donc dans nos chères années 80, quand le jeu d'aventure avait le vent en poupe. Les jeux d'aventure étaient partout, et un tel succès est logiquement à double tranchant : il y en a tant qu'il est difficile d'en vendre assez pour que ce soit vraiment rentable. D'autant que tout amateur du genre pouvait sans trop de mal écrire ses propres histoires à énigmes grâce à des utilitaires de création comme *The Quill* ou *Professional Adventure Writer*.

Rod Pike est un de ces amoureux du jeu d'aventure. Comme beaucoup d'autres, ce fan de SF et amateur de C64 d'âge mûr a envoyé spontanément ses productions à un éditeur de jeux, en l'occurrence CRL. Parallèlement, le genre est devenu un terrain fertile pour les artistes en herbe, comme Jared Derrett. En 1984, son frère Jay est programmeur chez CRL, et sa sœur Lorna y travaille également. "Je n'y allais que pour m'amuser avec *Melbourne Draw* sur ZX Spectrum et *Koala Paint* sur Commodore 64," se souvient Jared. "Je reproduisais des illustrations de boîtes de jeux pas encore sortis, quand Mike Hodges est entré. J'étais sûr qu'il allait me dire de dégager, mais au contraire, il m'a offert un



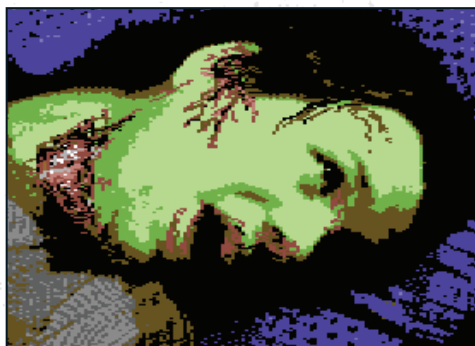
» [Amstrad CPC] Oh, le joli écran de chargement rieur et bucolique!

job. Ça représentait plus de fric que j'aurais pu me faire en petits boulots, sans avoir à me les geler!", ajoute-t-il en riant. Mais il ne se doute pas encore, alors, qu'il va se retrouver au cœur d'une tempête médiatique...

La société CRL a été fondée en 1982 par Clem Chambers, à l'origine pour vendre de l'équipement informatique (CRL signifiant 'Computer Rentals Limited'). Quand le marché des logiciels de jeu explose l'année suivante, Clem change son fusil d'épaule et commence à publier quelques-uns des nombreux jeux qu'il reçoit chaque jour au courrier.

"Les jeux, c'était comme les chansons du Top 50, pour moi", nous raconte Clem. "Chaque titre avait une durée de vie commerciale d'environ 6 semaines, donc la meilleure façon de faire, c'était de les sortir les uns après les autres, à la chaîne, l'un chassant l'autre."

Entre 1983 et 1984, CRL a publié tout un tas de titres sans grand intérêt, qui se sont pourtant correctement vendus. Mais en 1985, la compétition est devenue plus féroce et fait tout un tas de victimes qui doivent fermer leurs portes. Clem comprend que pour survivre, CRL doit se faire remarquer, soit avec une licence connue, soit avec un jeu très spécial. Les très bons jeux d'aventure *Tau Ceti* et *Academy* de Pete Cooke cochent cette dernière case, mais CRL a moins de succès avec ses titres sous licence du *Manège enchanté*, de *Terrahawks* et de *Blade Runner*, ►



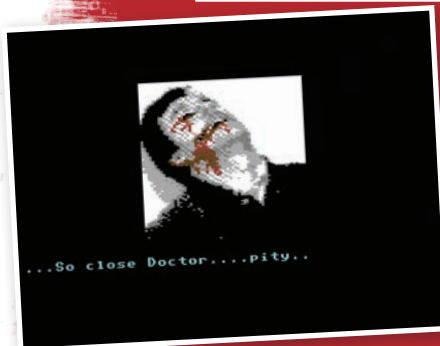
» [C64] *Wolfman* passe à l'attaque! Et ce coup-ci, le méchant, c'est vous.

SUPPÔTS DE ZITOÂR!

Les quatre Cavaliers de l'Apocalypse de CRL

DRACULA

□ Parfois trop verbeux, souvent tiré par les cheveux du côté des puzzles, *Dracula* met le joueur dans la peau de Jonathan Harker en Transylvanie, avant de lui faire endosser le rôle du docteur John Seward, en Angleterre. La structure du jeu deviendra le standard de la série : peu, voire pas, de représentations graphiques des lieux, mais des images qui apparaissent quand Harker rêve, quand Dracula apparaît ou quand un mauvais choix conduit à une mort généralement sanglante. La version C64 est la plus crade, juste devant le jeu Amstrad. Sur Spectrum, ce n'est pas terrible, notamment à cause des couleurs du texte, jaune sur fond bleu.



FRANKENSTEIN

□ Le second jeu d'horreur de Rod Pike est lui aussi en trois parties, avec un changement de point de vue au dernier acte, où le joueur incarne la créature de Frankenstein. L'intrigue concerne cependant principalement Victor Frankenstein cherchant à détruire son abominable création. Une fois encore, la version Commodore est sur la première marche du podium, avec des petites animations dans quelques scènes de mort. Pas de quoi rafler un 18+, cependant : le jeu a été catégorisé 15+, y compris la version Spectrum, presque sans images.

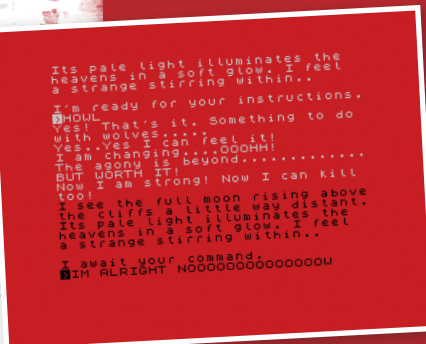
JACK THE RIPPER

□ Le jeu qui a vraiment fait connaître CRL, sans doute grâce à son thème inspiré d'un monstre réel plutôt que de créatures de fiction. Ce titre conçu par St Brides (qui s'est plus tard désolidarisé de CRL et de ses graphismes criards) a décroché le 18+ et fait les choux gras de la presse à scandale. Contrairement aux jeux de Rod Pike, *Jack the Ripper* a été conçu avec *Professional Adventure Writer* et bénéficie de ses options temps réel et de son optimisation de la RAM. Par contre, son analyseur de syntaxe est une vraie plaie.



WOLFMAN

□ Le dernier jeu de Rod Pike pour CRL est celui qui a fait le plus couler d'encre, en mettant le joueur dans la peau du tueur lycanthrope et en le laissant terroriser la population locale pendant la pleine lune. Si le jeu tourne surtout autour de la fragilité du personnage et de sa quête d'un remède, sa violence crue envers d'innocentes victimes lui a octroyé son Graal du 18+. Le joueur incarne le loup-garou dans la première et la dernière partie du jeu, mais prend les commandes de sa fiancée Nadia dans l'acte central. Le jeu bénéficie aussi de meilleures animations – notamment une scène où une jeune femme se fait arracher la tête par le monstre.



TRÉPAS BIEN DANS TA TÊTE ?

Quelques morts infortunées des jeux d'aventure macabres de CRL



ENUCLÉE PAR DES OISEAUX



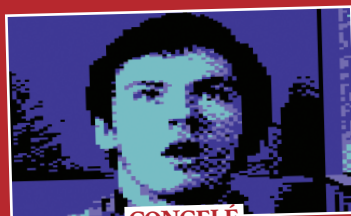
ÉCRASE



ASPHYXIÉ



CHUTE MORTELLE



CONGELÉ



DÉVORE VIVANT



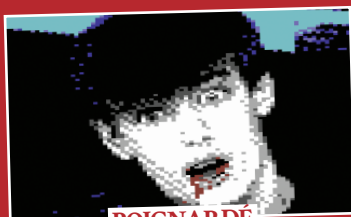
CROQUÉ



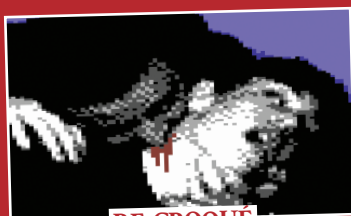
ÉGORGÉ



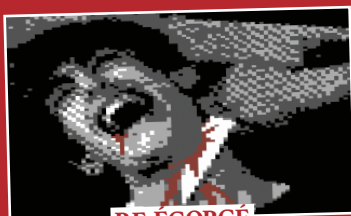
EMPALE SUR DU VERRE



POIGNARDÉ



RE-CROQUÉ



RE-ÉGORGÉ

CROQUE-MONSTRES



SPLATTERHOUSE

□ Rick Taylor est un étudiant poli et aimable, du moins jusqu'à ce qu'il hérite du Masque de Terreur qui le transforme en machine à tuer sans émotion, obsédée par un unique objectif : sauver sa petite amie Jennifer. C'est un peu tiré par les cheveux, on vous l'accorde, mais après tout, quand on imite Jason Voorhees, on a le droit d'être un peu psychotique.

► tous décevants. Il faut trouver autre chose.

En 1986, CRL continue de recevoir des propositions de jeux – majoritairement des jeux d'aventure. Mais si le genre commence à s'essouffler, Clem remarque un titre prometteur, bien écrit, conçu avec l'éditeur *The Quill* sur C64. *Pilgrim* est une histoire de vengeance, avec des descriptions d'une longueur impressionnante, qui souffre pourtant de quelques défauts, notamment un nombre limité de lieux à explorer, mais surtout un manque cruel de graphismes. Clem nous raconte que son auteur, Rod Pike, était persuadé d'avoir écrit le premier jeu d'une série qui ferait parler de CRL dans les pages des tabloïds : "Je voulais monter ma propre gamme de jeux d'aventure", nous dit-il, "et après le succès des jeux de Fergus, j'ai logiquement voulu en faire plus."

Outre *Pilgrim*, CRL publie également les jeux d'aventure *Delta 4* de Fergus McNeill, pour la plupart des parodies de romans célèbres. Les mystérieuses conceptrices de St Brides, une équipe 100% féminine, vendent aussi des jeux à Clem, notamment le lagomorphe *Bugsy* et le parodique *The Very Big Cave Adventure*. St Brides aura un rôle déterminant dans cette histoire, mais on y reviendra...

Séduit par *Pilgrim*, Clem demande à Rod

```

Bring bell
the bell rings a police
summons call.
the idler keeps shuffling through
the door behind the desk. he is
poorly dressed, but class and
city. his attitude strikes me
immediately as... humble... do!...
his head is bowed, but when i
catch sight of his eyes, i see
....fear!

he speaks to me in a broken,
almost apologetic english, "you
wish to stay with us, yes?"
i reply that i do. "sorry i do
speak english well, please, to
keep simple" i quickly check the
man's level of understanding.
"yes" i say, perhaps a little
loudly he nods and takes a key
from a peg....

more...
    
```

» [ZX Spectrum] Pour apprécier les jeux CRL, notamment *Dracula*, il faut quand même bien se dépatouiller en Anglais.

Cinq autres jeux pleins de vilains pas beaux



THE SUFFERING

□ Dans le couloir de la mort d'une île pénitentiaire sordide, Torque, accusé d'avoir tué sa famille, s'enfonce peu à peu dans la folie la plus profonde et se transforme en créature émotionnellement fragile, mais prompte à défoncer tout ce qui lui passe sous le nez.



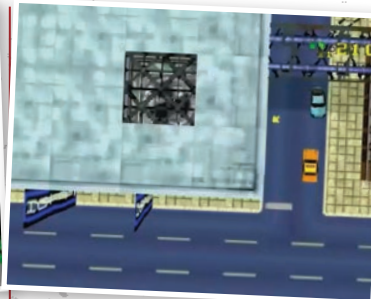
BLOOD

□ Ancien hors-la-loi et chef de culte satanique, la Cabale, Caleb a un sacré CV sous le coude. Et un sacré look : imaginez un Duke Nukem mort-vivant un peu taré, la figure couverte de blessures horribles. Assassiné par son propre dieu, Caleb s'extirpe de sa tombe pour se venger, de préférence en balançant quelques vannes.



RAMPAGE

□ Malgré leur look de dessin animé, ce sont de vrais monstres démolisseurs d'immeubles, écrabouilleurs de voitures et mâchouilleurs d'humains. Vu qu'avant leur transformation, Lizzie, George et Ralph étaient eux-mêmes des êtres humains, ça fait donc d'eux des cannibales, n'en déplaise à Dwayne Johnson!



GRAND THEFT AUTO

□ Certains monstres se cachent sous un masque de banalité – et c'est là ce qui donne sa saveur au premier GTA de 1997. Qui n'a jamais roulé (deux fois, par sécurité) sur le propriétaire légitime d'une voiture tout juste volée, au volant dudit véhicule?

"IL FALLAIT QU'ON AILLE ENCORE PLUS LOIN POUR DÉCROCHER LA CLASSIFICATION 18+"

Clem Chambers

Pike de travailler sur une suite horrifique et a l'idée de la baser sur l'un des plus célèbres romans gothiques de tous les temps. "Bram Stoker était depuis longtemps tombé dans le domaine public, donc on n'a même pas cherché à acquérir une licence", raconte Clem. "C'était un nom que tout le monde connaissait, et l'idée m'a été soufflée par le *Video Recording Act*, le système de classification qui avait fait couler pas mal d'encre en Angleterre, avant d'être adopté en 1984. Dans un sous-paragraphe, il était indiqué que si un jeu informatique le justifiait, on pouvait le soumettre pour qu'il soit classifié, comme un film."

Clem vise juste en supposant que le tollé qui pourrait en résulter, surtout vu l'opinion publique sur les jeux vidéo, mettrait *Dracula* et de futurs titres du même genre sur le devant de la scène, malgré l'essoufflement du jeu d'aventure.

Dracula est vendu en trois parties : dans *The First Night*, le joueur endosse le rôle de l'avocat Jonathan Harker arrivant dans un hôtel près du menaçant château du Comte Dracula. La nuit tombe, l'agitation des autochtones trouble le jeune homme, puis les événements prennent un tournant bien plus étrange quand les ténèbres englobent la lande...

Dans le deuxième acte, *The Arrival*, le joueur rencontre le vampire en personne et devient son prisonnier. Il doit trouver comment s'échapper avant de devenir le plat de résistance du dîner. Enfin, le troisième chapitre, *The Hunt*, se déroule en Angleterre, où le docteur Seward, directeur d'un asile, reçoit une lettre dérangeante de son ami parti aux Carpates. Mais c'est le moindre de ses soucis : un patient s'est échappé et fait



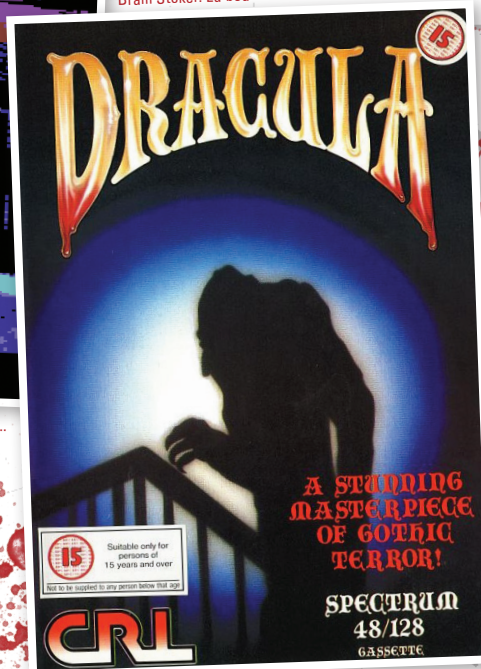
» [C64] Ah ben tiens, là aussi, l'écran de chargement est enchanteur et accueillant...

des ravages dans la petite ville voisine, sous l'influence de Dracula lui-même...

CRL met les petits plats dans les grands pour que *Dracula* décroche une classification auprès de l'organisme en charge, la BBFC (*British Board of Film Classification*).

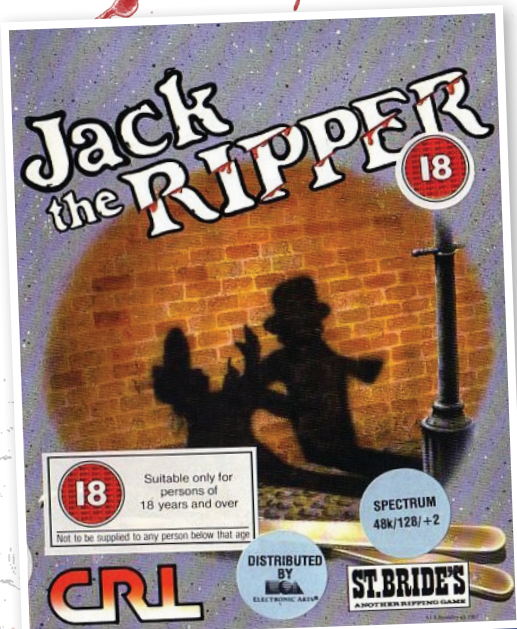
Ils joignent le scénario du jeu et toutes les images incluses à leur formulaire. L'adaptation est très fidèle au roman, comme à l'habitude de Rod Pike, avec tout ce qu'il faut comme puzzles et tâches à accomplir pour motiver les joueurs. CRL n'espère cependant pas tant décrocher sa classification grâce aux descriptions très imagées, mais aux illustrations qui accompagnent les morts horribles qui ne manquent pas d'y attendre le joueur : égorgement, suffocation, morsures au cou (évidemment) et tout le tralala. Clem et son équipe espèrent que les images sont assez crades pour que *Dracula* décroche sa classification 18+. Hélas, la réaction des censeurs est plus mesurée. Les descriptions crues de Rod Pike n'effraient pas les examinateurs, qui s'intéressent plus à la façon dont les images

» [Spectrum] L'illustration de la boîte de *Dracula* a été volée au *Nosferatu* de Murnau, film lui-même librement adapté du roman de Bram Stoker. La boucle est bouclée.



les plus gres ont été réalisées qu'à ce qu'elles montrent. Le couperet tombe : *Dracula* est classifié 15+. C'est déjà pas mal, mais c'est insuffisant pour CRL. "À l'évidence, il fallait qu'on aille encore plus loin pour décrocher la classification 18+", nous dit Clem. "Il nous fallait... des graphismes animés!"

Jared Derrett et Jon Law, le graphiste principal de CRL, cherchent ensemble à franchir l'étape supérieure pour leurs images horribles. "Avec Jon, on réfléchissait à ce qu'on voulait faire, puis on branchait une caméra de surveillance sur notre numériseur fraîchement acquis", nous raconte Jared. "Jon était un passionné de photo et il passait des heures à régler l'éclairage



» La polémique atteint son summum avec le Jack l'Éventreur de St Brides...

» [Amstrad CPC] Enfin un écran de chargement plus engageant! Ah tiens, non.

► dans le petit studio qu'on avait installé dans un entrepôt vide, près de nos locaux."

À l'époque de *Jack The Ripper* et de *Wolfman*, un autre Derrett, la sœur cadette Lara, rejoint également l'équipe de CRL. Lara, Lorna, le programmeur Jeff Lee et même la femme de ménage sont mobilisés pour incarner les victimes dans les différents jeux.

"On prenait la photo, puis Jon et moi ajoutons les gorges ouvertes, les lacérations, les organes qui pendent, etc.", clame Jared avec un peu trop d'excitation à notre goût. "Tout était fait en postproduction, bien sûr, y compris la nudité. On adorait notre numériseur. C'était le futur! Enfin, ça l'a été pendant environ trois semaines, avant que ça ne devienne une vraie corvée. Ça mettait plus de temps à pondre une image exploitable qu'il ne nous en fallait pour rotoscoper à la main une pellicule d'acétate scotchée sur un moniteur!"

Les ventes de *Dracula* sont plus correctes que spectaculaires, mais CRL a le vent en poupe et

"C'ÉTAIT DE LA PURE PANIQUE MORALE : CE SONT LES MÉDIAS QUI EN ONT FAIT TOUT UN PLAT"

Clem Chambers

commande donc à Rod Pike une autre aventure inspirée d'un classique de la littérature. Très logiquement, le choix se porte sur le *Frankenstein* de Mary Shelley. Ce nouveau jeu inclut quelques animations rudimentaires, mais échoue également à décrocher le 18+ tant espéré.

Dans le rôle du malavisé Victor Frankenstein, le joueur part en chasse de sa hideuse création, soupçonnée d'avoir massacré la sœur du savant. L'aventure l'emmène sur des terres lointaines et exotiques (la Suisse), où il affronte le monstre à la fin de la deuxième partie du jeu. Dans le troisième volet, le joueur se retrouve une fois encore aux commandes d'un autre protagoniste, en l'occurrence la créature de Frankenstein elle-même. Comme dans *Dracula*, les images de mort émaillent le jeu, qui n'a pourtant droit qu'à une classification 15+. Mais la déception est de courte durée, car un autre jeu est parallèlement dans les tuyaux, cette fois basé sur une histoire vraie maintes fois racontée : celle de Jack l'Éventreur.

Pendant que Rod Pike travaille sur *Frankenstein* et *Wolfman*, St Brides se manifeste. "Elles voulaient tenter le coup, pour la classification", nous raconte Clem. "Pour *Jack the Ripper*, je crois qu'elles visaient directement la jugulaire, si vous me permettez l'expression. Personne d'autre n'avait les tripes pour s'en emparer."

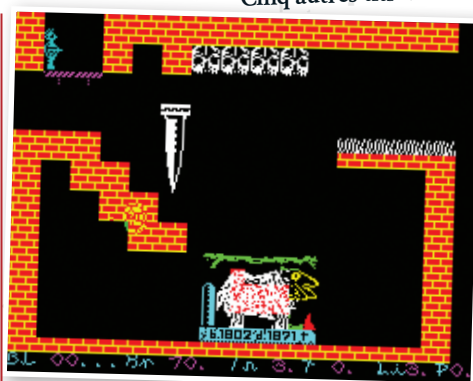
ET ÇA CONTINUE, EN GORE ET EN GORE...

Cinq autres titres 8-bits qui tachent



BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR

□ Entre sa campagne promotionnelle avec une Maria Whittaker qui titillait à fond la libido de l'ado moyen en débordant de son bikini anecdotique et ses joyeuses décapitations, *Barbarian* avait tout pour plaire aux mamans.



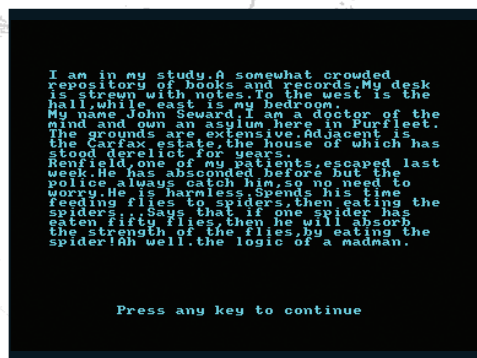
SOFT AND CUDDLY

□ Après *Go to hell* (littéralement, 'Va en enfer', mais plutôt 'Va te faire foutre'), le programmeur John George Jones joue encore la provocation avec *Soft and Cuddly* ('Doux et câlin'). Mais ce titre est en fait plus bizarre qu'effrayant, même s'il a tout de même réussi à en offusquer plus d'un.



OLE TORO

□ Une simulation sportive, ce n'est pas spécialement provocateur, a priori, sauf quand le sport en question c'est la corrida, sujet polémique à souhait. Le jeu d'Americana n'était pas terrible en termes de gameplay, mais il s'est tout de même attiré les foudres des amis des vaches.



L'assaut frontal conjoint de *Wolfman* et de *Jack The Ripper* réussit enfin à briser la barrière du 18+, mais pas pour les mêmes raisons. Si les graphismes de *Jack The Ripper* s'apparentent à des images de film d'horreur, ce sont les descriptions intenses de *St Brides* qui décrochent le pompon. Même si la BBFC sent venir la tempête, le jeu sort sans censure, malgré les images pour le moins violentes qui illustrent le dos de la boîte du jeu. Les descriptions macabres de victimes éviscérées sont particulièrement choquantes, mais la presse s'intéresse surtout au jeune Jared Derrett, à peine 16 ans à l'époque : "Les types de la presse à scandale appelaient constamment, soi-disant offusqués par le fait qu'un jeune de 16 ans dessinait les graphismes d'un jeu 18+", se souvient l'intéressé. "On avait une réponse toute faite : quand je travaillais sur les graphismes, le jeu n'était pas encore classifié. Donc tant que je ne jouais pas au jeu, on ne faisait rien de mal. Pas mal, non ?"

Dans *Jack The Ripper*, le joueur incarne un innocent accusé d'un meurtre horrible. Pour prouver son innocence, il va devoir traquer et démasquer le vrai meurtrier – le légendaire tueur en série victorien. *Wolfman*, de son côté, est un peu différent : le joueur y incarne le rôle principal, celui d'un homme torturé frappé de lycanthropie.



» [C64] L'écran de chargement de *Dracula*, Chapitre 3 sent bon la décapitation.

Avec ce titre, Rod Pike et CRL réussissent enfin à faire trembler les murs de la BBFC, non pas grâce aux graphismes, mais parce que les examinateurs n'apprécient guère qu'on y ait le rôle du loup-garou. Ici, point de héros en quête d'innocence, ou bravant un mal ancien : dans *Wolfman*, poilu, griffu et tout en crocs, on peut ravager un village, égorger et lacérer ses habitants – surtout ses habitantes, d'ailleurs.

Et un 18+ pour *Wolfman*, un !

Les vociférations de la presse à scandale sont du petit lait pour Clem, ravi d'avoir atteint son objectif : "C'était de la pure panique morale", nous dit-il. "Ce sont les médias qui en ont fait tout un plat. Sans eux, ça n'aurait pas fait de vagues..."

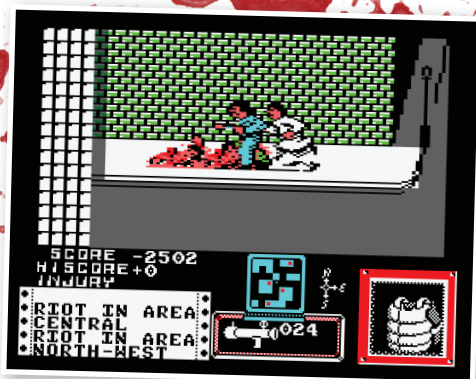
Wolfman sera l'ultime jeu d'aventure d'horreur de CRL, à l'exception d'une compilation des titres de Rod Pike sortie en 1988. "On s'est brouillés avec notre distributeur, et ça a plus ou moins signé l'arrêt de mort de CRL", regrette Clem. "Et puis, le marché avait changé, aussi. Les jeux d'aventure graphiques étaient devenus obsolètes,

comme les jeux textuels avant eux. Ça ne se vendait plus du tout."

Jared Derrett ne tarit pas d'éloges admiratifs envers la stratégie de communication de CRL : "Aller chercher une classification à la BBFC, c'était du pur génie", nous dit-il. "Ce qui importait, à l'époque, c'était de vendre des jeux. Clem a démontré que le marketing, c'est comme l'eau : ça s'infiltre dans les moindres fissures pour creuser ses propres canyons. On adorait ça. On était des petits jeunes inconnus qui bossaient dans un vieil entrepôt dans le trou du cul de la banlieue de Londres, et on passait notre temps au téléphone avec la presse nationale qui voulait tout savoir sur les monstres qu'on avait créés !"

Avec le recul, ces quatre jeux CRL ont sans conteste participé à changer la perception du grand public. Malgré les réticences, le jeu vidéo a commencé à s'engager sur une nouvelle voie à la fois plus mature et plus responsable.

Rien n'est si pénible à l'âme humaine qu'un grand changement soudain, écrivait Mary Shelley. Il fallait bien que quelqu'un crève l'abcès – et CRL, à sa manière, a assumé ce rôle. *



DEATH WISH III

□ Certes, ce n'était pas facile, d'adapter *Le Justicier de New York*, mais Gremlin Graphics signe là un titre aussi amoral et brutal que son modèle cinématographique. Surtout quand Charles Bronson réduit les méchants (et quelques innocents) en tas de bidoche. C'est le charme du lance-roquettes, dirons-nous...



MAD NURSE

□ Ça ressemble à un jeu de plateforme jovial et classique, mais on y électrocute des gens, on en empoisonne d'autres, entre deux jetés de bébé dans la cage d'ascenseur. C'est peut-être de l'humour noir, mais c'est quand même un peu glauque...

» [ZX Spectrum] Chez CRL, on fait le max' pour que ce soit horrible.





LE PUR MOMENT...

Pilotwings

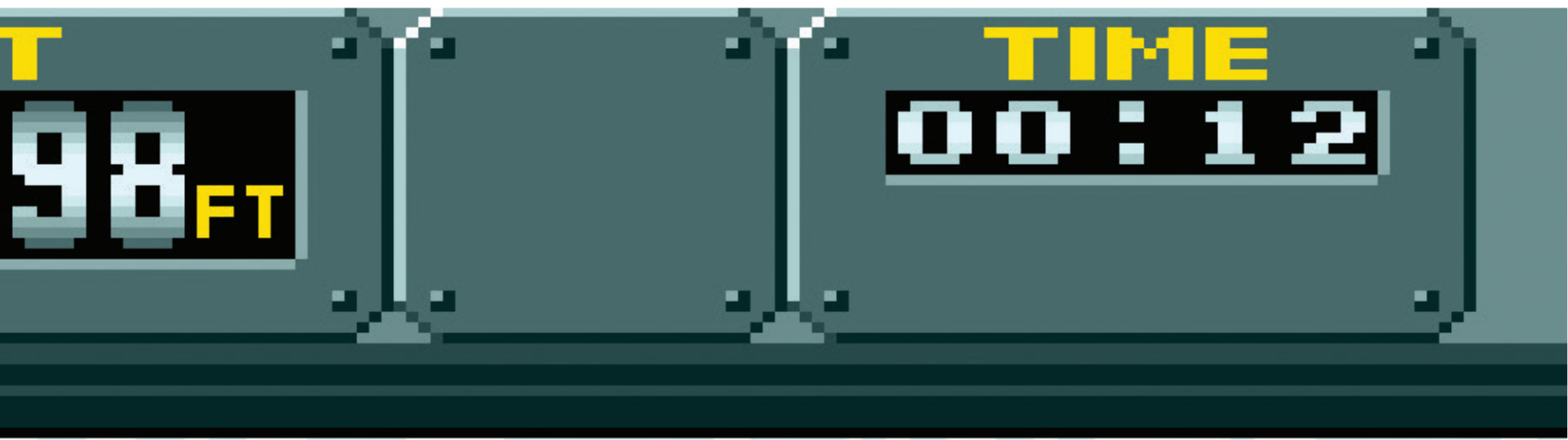
» PLATEFORME : SNES » DÉVELOPPEUR : NINTENDO EAD » SORTIE : 1990

Le plus important, dans un jeu, c'est le gameplay, on est tous d'accord. Mais on a quand même le droit de s'emballer pour les graphismes, rien que par respect pour les artistes qui les ont conçus, non ?

Et dans les années 90, la technologie graphique qui faisait baver tout le monde, c'était le *Mode 7*, grâce auquel on pouvait admirer les îles de *Pilotwings* sous tous les angles, qu'on les frôle en atterrissant ou qu'on pique dangereusement à la verticale. Mais le moment le plus saisissant revenait sans conteste au stage du deltaplane, où l'on pouvait admirer l'ensemble de l'île, au loin, tout en sachant que ce n'était pas qu'un décor d'arrière-plan... Depuis, on en a vu passer, des paysages spectaculaires, mais celui-ci avait quelque chose de spécial : il démontrait le potentiel d'une toute nouvelle technologie, avec une vue à couper le souffle... ✨

P'tite BIO

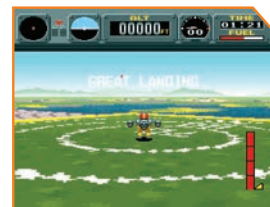
Sorti un mois après le lancement japonais de la Super Famicom, *Pilotwings* est un simulateur de vol d'arcade sophistiqué, où les joueurs peuvent participer à quatre épreuves différentes : piloter un petit avion, un jetpack ou un deltaplane et sauter en parachute. Le jeu démontre les applications possibles du Mode 7 de la SNES, capable d'afficher des environnements en pseudo-3D détaillés, bien plus vite que la véritable 3D de l'époque. *Pilotwings* a eu droit à des suites sur N64 et 3DS.



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI!!!

Comme une fleur!

Voler, c'est facile. Le plus dur, c'est de revenir sur la terre ferme, en un seul morceau. Autant dire que quand on se pose à l'endroit prévu, sans casse, les points qu'on engrange sont éclipsés par la satisfaction personnelle d'y être arrivé.



Au ras des pâquerettes

C'est enivrant, non, de voler à proximité du sol, à toute berzingue, où la moindre erreur peut virer à la catastrophe? C'est exactement ce que veut vous faire ressentir le jeu.

Ne vous emballez tout de même pas trop : l'excès de confiance finit souvent en crash lamentable.



La grimpe

Pour sauter, il faut d'abord monter. Au lieu de vous lâcher directement dans les airs, *Pilotwings* vous fait partir du plancher des vaches. Le paysage se réduit au fur et à mesure que l'hélicoptère gagne de l'altitude, jusqu'au moment où il va bien falloir redescendre. Vertigineux!



Mission de sauvetage

Une fois les leçons de vol assimilées, les choses n'en deviennent pas plus simples pour autant, loin de là : vos instructeurs se font kidnapper par des forces ennemies, et vous devrez prendre les commandes d'un hélicoptère d'attaque pour aller les libérer. Une parenthèse Chuck Norris dans un jeu sinon plutôt paisible.



C'est une histoire de passion, de triomphe et d'insouciance jeunesse, que celle du *spin-off* de *Lemmings* que le temps et pas mal de joueurs ont oublié. Mais pas nous !



» Hors de l'Europe, le jeu était vendu sous le nom de *The Adventures Of Lomax*.



Après un an de développement, *Lomax* était... un gros tas de vide.

Aucun progrès satisfaisant n'avait été fait. La patience de la direction de Psygnosis était à bout, alors autant dire qu'une sacrée pression pesait sur le dos de l'équipe *Lomax*, pour qui le cycle de développement du jeu tenait à la fois du rêve et du cauchemar.

Avant que les choses ne tournent vraiment au vinaigre, tout partait pourtant bien : avant *Lomax*, la même équipe avait sorti *Flink* en 1994, et le jeu avait suffisamment plu à Psygnosis pour que l'éditeur lui confie un nouveau projet.

Lomax était alors prévu pour la Mega Drive, mais Psygnosis avait des vues sur une nouvelle console taillée pour la 3D qui se profilait à l'horizon, une certaine PlayStation. Si les origines de *Lomax* remontent aux *lemmings*, le jeu prend une tout autre direction que les précédents titres de la franchise...

"Psygnosis voulait qu'on fasse un *jump-and-run Lemmings* en 3D", nous raconte Erwin Kloibhofer, programmeur sur *Lomax*. "En gros, c'était ça le concept. Et franchement, ça nous convenait. On était emballés et honorés qu'on nous confie cette tâche. Pour *Flink*, on a



» [PlayStation] Le pixel art de Henk Nieborg est saisissant, coloré et plein de vie.

d'abord dû leur présenter un concept détaillé et un *playbook*, mais là, ils nous ont juste dit : 'Allez-y' !"

Sans *design document* pour l'épauler, Erwin quitte l'Autriche pour travailler avec l'artiste Henk Nieborg aux Pays-Bas et convertir le magnifique pixel art de Henk que les capacités 3D de la toute nouvelle PlayStation promettent de sublimer. Sauf que ce ne sera pas vraiment le cas. Au lieu de se concentrer sur le travail pour respecter les délais imposés en amont par Psygnosis, Henk et Erwin, de leur propre aveu, se laissent un peu vivre en profitant de l'argent versé.

"Le problème... enfin, les problèmes, parce qu'il y en avait un paquet", nous confie Erwin. "Déjà, on était deux jeunes types qui commençaient à goûter aux 'bonnes choses de la vie', si vous voyez ce que je veux dire. On s'est un peu trop occupés de nos vies privées, au détriment de nos vies professionnelles. On ne s'était pas conduits ainsi pour *Flink*. Sur *Lomax*, la machine était complètement cassée. On se tirait respectivement vers le bas, au lieu de se pousser vers le haut. On a pleinement profité de notre jeunesse, mais professionnellement, c'était horrible. Psygnosis essayait de nous secouer, avec la PlayStation qui allait bientôt sortir. On leur pipotait des excuses à deux balles pour justifier qu'on ne tenait pas les délais. Mauvaise ambiance !"

Si des progrès se dessinent tout de même, Henk avoue que le jeu n'était terminé qu'à 25 % après un an de développement. Tous ces retards et une coquille de jeu presque vide poussent

Psygnosis à obliger les deux développeurs à venir travailler dans ses locaux, à Liverpool, sous bonne surveillance. Installé à côté de l'équipe *WipEout*, le duo est sous pression, mais à leur grande surprise, ça fonctionne : ils avancent.

"Pendant deux mois, on s'est défoncés comme pas permis", nous dit Erwin. "On a bossé non-stop sept jours sur sept, en carburant au coca et à la pizza. L'inspiration est revenue, la machine s'est remise en route à pleine vitesse, les idées fusaient, on débordait d'enthousiasme. C'était vraiment incroyable !"

"Les types des autres équipes se demandaient comment on pouvait bosser si dur", ajoute Henk. "Ils ne savaient pas que les 12 derniers mois avaient été comme des vacances prolongées, pour nous... Les producteurs étaient rassurés et notre 'tas de vide' a commencé à ressembler à un vrai jeu. C'était un vrai miracle. Avec le recul, ces deux mois ont été parmi les meilleurs moments de nos vies.



» [PlayStation] Entre chaque niveau, on voit qu'on se rapproche de l'infâme Evil Ed.

CARTOON CARTONNÉ

Lomax n'est peut-être pas parfait, mais c'est une indéniable réussite. Psygnosis avait d'ailleurs tellement foi dans le projet qu'il était prévu que *Lomax* soit plus qu'un jeu : une série animée dans l'univers des *Lemmings* devait en effet sortir parallèlement. La marque *Lemmings* était loin d'être aussi forte que celles d'un *Mario* ou d'un *Sonic*, mais Psygnosis va jusqu'à engager un studio d'animation américain pour produire la série. Henk Nieborg a pu en voir quelques dessins préparatoires, dont des concepts de personnages qu'il a repris pour le jeu. Le premier, baptisé Knight, est devenu Lomax en personne, et le second, Lorock, vous donne des conseils dans le jeu. Mais au cours du développement, la série est annulée. Henk et Erwin ne savent pas exactement pourquoi, mais supposent que c'est parce que la série *Lemmings* était en perte de vitesse à l'époque... ou parce que le jeu progressait trop lentement !



INFOS

» ÉDITEUR : PSYGNOSIS

» DÉVELOPPEUR :
PSYGNOSIS

» SORTIE : 1996

» PLATEFORMES :
PC, PLAYSTATION

» GENRE : PLATEFORME

DU MÊME DEV'

LEMMINGS

PLATEFORMES :

TOUT PLEIN

ANNÉE : 1991

FLINK

PLATEFORMES :

DIVERSES

ANNÉE : 1994

G-POLICE

PLATEFORMES :

PLAYSTATION, PC

ANNÉE : 1997

En tout cas, ceux dont nous sommes le plus fiers !”

Lomax est un spin-off de la série des *Lemmings* de David Jones et Mike Dailly de DMA Design, avant leur ère *Grand Theft Auto*. Si *Lemmings* est un puzzle-game, *Lomax* est plus dans le style d'un *Rayman*, sorti un an plus tôt, avec des environnements adorables et des personnages tout mignons.

Le scénario de *Lomax* n'est guère original : Evil Ed a transformé les lemmings en monstres. Le joueur, armé de son fidèle chapeau magique et de quelques aptitudes spéciales (planer, creuser, construire des ponts...), doit vaincre Evil Ed et rendre à ses semblables leur forme originelle. Sauter de plateforme en plateforme, défaire ses ennemis avec une attaque tournoyante, ramasser des pièces... sur le papier, *Lomax* a tout de la plateforme standard. Et c'est le cas, mais *Lomax* tire cependant son épingle du jeu en étant à la fois familier

“Je ne suis jamais allé chercher l'inspiration dans les autres jeux *Lemmings*”

Henk Nieborg

et rafraîchissant, tout en s'appuyant sur des mécaniques solides et un design bien pensé :

“Je me suis dit qu'on pourrait faire un jeu intéressant en mélangeant les capacités des lemmings et un monde plateforme esthétique. Mais honnêtement, je ne suis jamais allé chercher l'inspiration dans les autres jeux *Lemming*. Je m'intéressais plus aux jeux de plateforme à la mode du moment. J'étais à fond dans l'esprit Nintendo, Capcom et Konami des années 90. C'est toujours le cas, d'ailleurs !”

Le *pixel art* de Henk est sans conteste le ciment de *Lomax*. Du design des personnages aux environnements variés allant de forêts luxuriantes à des plaines désolées, *Lomax* est un des plus beaux titres du genre des années 90. Le sens du mouvement, l'impression de vitesse, la sensation de vie sont absolument remarquables. Bien sûr, à l'époque, le jeu vidéo croulait encore sous les apprentis-*Sonic The Hedgehog*, et si *Lomax* ne révolutionne pas le genre, il offre aux joueurs un univers magnifiquement mis en scène et un gameplay nerveux.

“Certains voient *Lomax* comme la suite spirituelle de *Flink*”, souligne Henk. “Et ça se tient, vu que j'ai conçu et dessiné les deux jeux. Au fur et à mesure, mon *pixel art* s'est amélioré, et *Lomax* est devenu plus grand



» [PlayStation] Quand vous battez un ennemi maudit par Evil Ed, vous libérez ce pauvre Lemming innocent qu'il était, au fond de lui.

SIX SUITES IMPROBABLES

C'est pas parce qu'on est une suite qu'on doit faire pareil...



ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK
NES, 1987

□ Pour son deuxième *Zelda*, Nintendo opte pour une approche radicalement différente, avec un gameplay majoritairement en scrolling de côté. Si le monde de jeu global reste plus ou moins le même, les combats et les interactions avec les NPC n'ont rien à voir avec ceux du premier *Legend Of Zelda*.



PAC-MAN 2 : THE NEW ADVENTURES
SNES, MEGA DRIVE, 1994

□ *Pac-Man* a eu droit à des tas de suites, mais *Pac-Man 2 : The New Adventures* est la première à s'éloigner autant de la formule originelle. Il s'agit en effet d'une aventure en scrolling de côté, avec quelques éléments de puzzle. Original, mais médiocre, soit dit en passant...



MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES

PLAYSTATION, 2000

□ Le joueur n'incarne que Jax dans ce jeu d'action 3D à la troisième personne entre beat-'em-all et exploration. Pour vous résumer le truc, imaginez un *Fighting Force* du pauvre.



» [PlayStation] Chaque niveau a des passages originaux, comme celui du Far West où il faut attraper les vautours pour traverser.

et meilleur que prévu, surtout en termes de contrôle et de gameplay. Graphiquement, j'ai pu aussi piocher dans une plus grande palette de couleurs sur PlayStation. C'était génial, bien sûr, même s'il m'a fallu du temps pour gérer toutes ces couleurs – en fait, au début, je me suis un peu trop emballé et j'utilisais beaucoup trop de couleurs ! Pour vous dire, on a même galéré avec la mémoire de la PlayStation, à cause de tout ce qu'on voulait y fourrer en même temps !”



Malgré tous ces hauts et ces bas, Erwin et Henk gardent tous deux de bons souvenirs du développement de Lomax.

“Les choses se sont faites plus en douceur sur *Flink*, mais je préfère tout de même *Lomax*, parce que c'était plus rock'n'roll”, nous dit Henk. “On a appris ce que ça faisait, de ne pas être inspirés. On a pas mal souffert, mais on s'en est sorti comme par magie, finalement. C'était nouveau, pour moi. Les deux derniers mois de travail ont été dingues, mais on a livré un chouette jeu. Malheureusement, les médias se



» [PlayStation] Les niveaux ne sont pas que sur un plan 2D : vous devez aussi jouer avec la profondeur.

fichaient un peu des pixels 2D sur une console 3D, quand c'est sorti. Mais bosser sur *Lomax* avec Erwin, ça a été un des meilleurs moments de ma carrière, et je sais qu'il en est de même pour lui. Ce qui est top, c'est que le jeu a bien vieilli, aussi, et que les gens y jouent encore avec plaisir. Quand c'est bien fait, la 2D a quelque chose d'intemporel, de magique.”

“On était satisfaits de l'esthétique du jeu, au final. C'était vraiment très joli. Et puis, on peut très vite entrer dans le jeu, ce qui est tout aussi bien. C'est un joli jeu *'feel good'*. Et on a réussi à le faire – alors qu'on avait tous les deux perdu tout espoir d'y arriver, à un moment.”

Erwin et Henk sont les premiers à admettre leurs erreurs, pendant la première année de développement du jeu, et ils concèdent que s'ils avaient plus travaillé dès le départ, le jeu aurait sans doute été très différent : “On ne s'est pas autant impliqués dans le projet qu'il l'aurait mérité, à part les deux derniers mois”, nous dit Erwin. “Si on avait montré dès le départ le même enthousiasme que pour nos précédents jeux, *Lomax* aurait peut-être pu vraiment sortir du lot. Mais c'est comme ça. On était jeunes et nos hormones nous travaillaient. Et franchement, c'était pas trop tôt, pour les deux geeks hardcore que nous étions !” *



X-COM : ENFORCER

PC, 2001

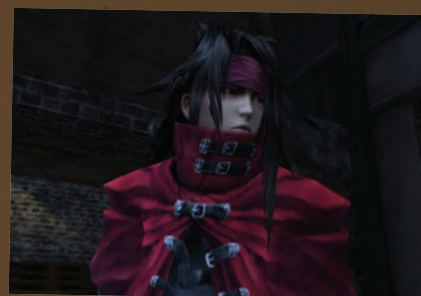
□ Le dernier volet de la série *X-Com* avant son reboot. Oubliez la stratégie, on est ici dans un shooter à la troisième personne ultra-classique. On soupçonne que c'est sa faute, si la franchise a disparu pendant dix ans. Parce qu'en fait, c'est pas bon.



STAR FOX ADVENTURES

GAMECUBE, 2002

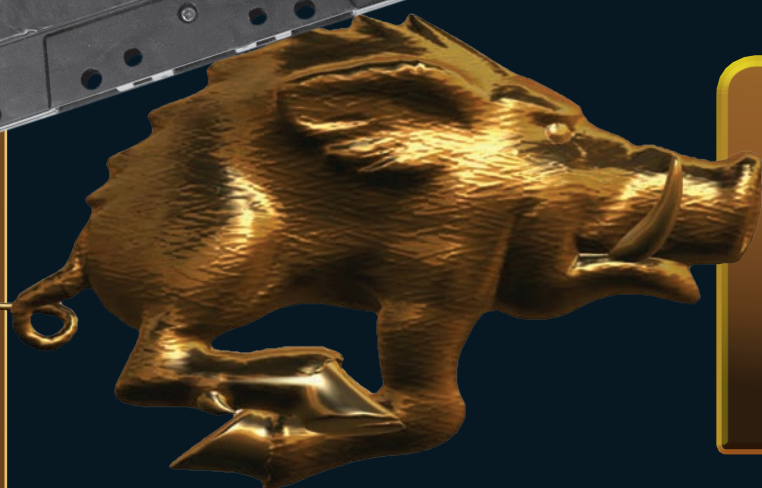
□ Ce qui devait à l'origine être *Dinosaur Planet* n'avait aucun rapport avec *Star Fox*, mais Rare et Nintendo ont choisi de sortir les joueurs du cockpit de *Star Fox Adventures* pour les jeter sur le plancher de vaches aliens dans ce jeu d'action-aventure plus proche de *Zelda* que d'autre chose, en moins réussi. Moyen.



FINAL FANTASY VII : DIRGE OF CERBERUS

PLAYSTATION 2, 2006

□ Une suite directe du RPG-culte de Squaresoft, tout comme le film d'animation *Advent Children*. C'est répétitif et mou du genou. Comme quoi, ce n'est pas à la portée de tout le monde, de faire un *spin-off* très différent digne de ce nom, comme peut l'être *Lomax*.



WARHOG

Ils ont commencé avec des jeux spatiaux et sont allés tutoyer les étoiles, avant de revenir s'écraser sur Terre suite au cuisant échec d'une certaine console portable... Rassemblement sur le pas de tir, on vous raconte l'histoire de Warthog Games!



» [PS2] Warthog s'est fait un nom sur la PS2 et Looney Tunes Back in Action est le jeu Warthog qui s'est le mieux vendu.

“E lectronic Arts traitait ses employés comme des stars du rock”, nous dit Paul Hugues, qui travaillait chez l'éditeur au milieu des années 90. Mais en 1997, le groupe de rock d'EA Manchester est dissous, et ses anciens membres décident alors de fonder leur propre studio.

EA Manchester a eu de belles réussites. Créé par Erin Roberts et Nick Elms en 1994, le studio a notamment signé *Privateer 2 : The Darkening*. Mais Electronic Arts veut recentrer ses activités britanniques au sud de l'Angleterre. À ce moment, Erin est déjà parti fonder Digital Anvil aux États-Unis, avec son frère, Chris Roberts. “Quand Nick et Phil Meller, deux artistes/designers de talent d'EA Manchester, m'ont proposé de les rejoindre dans une nouvelle structure qu'ils montaient avec Ash Hall et le père de Nick, Eric, j'ai sauté sur l'occasion. Ils n'ont pas eu à me le demander deux fois!”

Cette toute jeune société, Warthog Games, a de solides fondations. Eric a dirigé des sociétés de conception de logiciels professionnels à succès, qui produisaient notamment des modules d'animation et de modélisation pour *Maya* et *3DS Max*. Ash, de son côté, est un entrepreneur prolifique qui a également géré plusieurs compagnies de software. “Ash voulait engager le graphiste Paul Jones et le programmeur Derek Senior, et Nick et Phil voulaient Andy Whalley comme graphiste et moi



» [Gizmodo] Après être sorti sur PlayStation 2, Xbox et sous Windows, *Richard Burns Rally* a débarqué sur Gizmodo.

PlayStation 2

WARTHOG



» [PC] *Star Trek: Invasion* est un shooter 3D qui rappelle, sous certains aspects, des jeux comme *Colony Wars* et *Wing Commander*.

comme programmeur principal", raconte Paul. "Quand tout ce monde a été rassemblé, on s'est lancés : quatre artistes, deux programmeurs, et des têtes pleines de rêve..."

Ils s'installent dans le petit village de Cheadle, à une demi-heure de route de Manchester.

"C'était purement pratique", nous dit Paul. "Les locaux appartenaient aux parents de Ash, donc ça ne nous coûtait pas grand-chose, et tout le monde vivait dans le coin, à part moi. Et c'était à quelques kilomètres de l'aéroport de Manchester."

Warthog travaille tout d'abord sur un projet de jeu de combat spatial du nom de *Zero Tolerance*, qu'ils présentent à différents acteurs du milieu, sans succès. "EA l'a refusé, arguant que les simulations spatiales avaient fait leur temps", souligne Paul.

Heureusement, Erin et Chris Roberts de Digital Anvil avaient signé un contrat pour plusieurs titres avec Microsoft. "Ils ont montré notre prototype de *Zero Tolerance* à Microsoft,

en le présentant comme une préquelle potentielle de leur ambitieux jeu *Freelancer*," explique Paul. "On n'avait encore qu'une démo technique, pas très avancée, mais on savait qu'on pourrait en faire quelque chose dans les délais qu'on s'était impartis." Microsoft accepte le projet, qui deviendra le simulateur spatial *Starlancer*. "C'est ça qui nous a mis sur les rails, indiscutablement, et ça nous a apporté les capitaux nécessaires pour construire la société."

Si *Starlancer* reste dans le même thème spatial que *Privateer 2*, la stratégie à long terme de Warthog vise d'autres marchés : "On voulait se positionner dans les jeux à la Disney", nous dit Paul. "On pouvait se faire énormément d'argent, avec ce genre de titres."

L'équipe de Warthog Games s'inspire de Traveller's Tales, studio fondé en 1989 par Jon Burton ("Un grand programmeur, mais surtout un expert en affaires et un talent inégalable pour se vendre", souligne Paul). Traveller's Tales a signé un accord avec Disney pour produire des jeux ►



SACHEZ ÇA

□ Warthog Games a été formé par des anciens d'EA.

□ Le premier jeu du studio est le titre spatial *Starlancer*.

□ Au début des années 2000, Warthog grossit vite et rachète d'autres studios.

□ Le studio a employé jusqu'à 250 personnes aux États-Unis, en Angleterre et en Suède.

□ Warthog s'est cantonné au développement de jeux pour divers éditeurs, dont Electronic Arts, Universal et Warner Bros.

□ Certains éditeurs ont traîné à payer Warthog, plombant la trésorerie du studio.

□ En 2003, les revenus chutent de moitié et Warthog accuse un déficit de plus de 10 millions d'euros.

□ Quand Tiger Telematics rachète Warthog, plusieurs projets en cours sont annulés, y compris *Momma Can I Mow the Lawn*, prévu pour la PlayStation 2, mais basculé sur Gizmondo.

□ Le rachat de Warthog par Tiger Telematics, constructeur de la Gizmondo, a sauvé le studio de la faillite...

□ ... mais la Gizmondo a été un échec et Tiger Telematics a fait faillite à son tour : Warthog, devenu entre temps Gizmondo Studios Manchester, ferme également.

□ Des membres de l'équipe de Warthog ont alors fondé Embryonic Studios, racheté par TT Games.



» [PC] Warthog a développé plusieurs jeux de course, dont Rally Championship Xtreme sur PC, pour SCI.



» [GBA] Warthog a conçu la version GBA de Robot Wars Xtreme Destruction, différentes des versions PC et Xbox.



CHRONO

1997

□ Des anciens d'EA Manchester fondent Warthog.

1998

□ Warthog travaille sur une démo de jeu spatial, *Zero Tolerance*.

2000

□ Suite à un accord avec Digital Anvil, *Zero Tolerance* devient la simulation spatiale *Starlancer*.

□ Sortie de *Starlancer*.

□ Sortie de deux jeux sous licence signés Warthog : *Tom And Jerry : sauve qui peut!* et la simulation spatiale *Star Trek : Invasion*.

2001

□ Développement et sortie de trois titres *Tiny Toon Adventures*.

□ Warthog entre en bourse.

2002

□ Warthog fait ses premières acquisitions : *Zed Two* et le studio suédois *Atod*.

2003

□ *Harry Potter à l'école des sorciers* sort pour les fêtes de fin d'année.

□ Rachat du studio Fever Pitch, rebaptisé Warthog Texas, pour environ 200 millions d'euros.

□ Les jeux originaux *Johnny Whatever* et *Fallen Kingdoms* font partie du deal.

2004

□ Les studios de développement de Warthog emploient près de 250 personnes.

□ Warthog annonce *Richard Burns Rally* pour la console portable Gizmondo.

□ Un mois plus tard, en novembre, *Tiger Telematic* rachète Warthog.

2005

□ La console Gizmondo sort enfin et fait un gros bide.

□ Gizmondo Studios Manchester sort *Point of Destruction*, *Richard Burns Rally*, *Sticky Balls* et *Trailblazer*.

2006

□ *Tiger Telematics* fait faillite.

□ Embryonic Studios, le nouveau studio des anciens de Warthog, est racheté par TT Games.

► sur ses propriétés intellectuelles et celles des films Pixar. "Ils avaient les meilleures propriétés intellectuelles et une équipe dévouée", explique Paul. "Ils avaient tant de réussite qu'on voulait faire comme eux. On a dû commencer avec *Starlancer*, car on n'avait que notre réputation à mettre sur la table."

Starlancer s'écoule à environ 400.000 copies, essentiellement sur PC (le jeu est aussi sorti sur Dreamcast). Paul et Derek Senior ont pratiquement tout programmé, du moteur de jeu au gameplay, avec la nouvelle recrue de Warthog, Kevin Ng – "une future superstar", nous dit Paul. "Après *Starlancer*, on a commencé à bosser sur le moteur *Tusk Engine*, un ensemble d'outils et de technologies indépendant des plateformes de jeu. Quand on a eu plusieurs équipes lancées sur différents projets, j'ai pris en charge le département technique pour que

le moteur prenne forme et fonctionne sur autant de supports que possible."

Tusk permet aux développeurs de ne pas trop se préoccuper du hardware et de ne pas se soucier des particularités de chaque machine. "Qu'importe que ce soit pour la GameCube ou la PS2 : il suffit de placer et animer les objets sous *Tusk*, et tout le code de bas niveau s'occupe du reste, en coulisses", explique Paul, qui souligne que le gros atout du moteur, c'est sa routine de streaming intégral qui permet de concevoir des mondes sans limites de taille. "C'était en 2000, et on n'était pas limités par la mémoire. Quand on a pitché *Harry Potter à l'école des sorciers*, on a montré une école de Poudlard sans temps de chargement – et je crois que c'est ça qui nous a permis de décrocher le projet."

Harry Potter à l'école des sorciers sort en 2003 chez EA. Entre-temps, Warthog a concrétisé son rêve de créer plusieurs jeux basés sur des licences connues. "Mais on ne décrochait pas celles pour lesquelles on était en concurrence



TOP JEUX

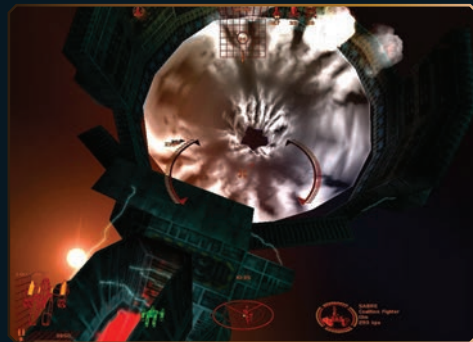


HARRY POTTER A L'ÉCOLE DES SORCIERS

□ Le premier jeu PlayStation sorti en 2001 a été un énorme succès qui s'est écoulé à 3,73 millions d'exemplaires. Autant dire que son éditeur, EA, avait de grands espoirs pour les versions PS2, GameCube et Xbox, deux ans plus tard. Le jeu de Warthog est plus fidèle au film que le précédent, avec des temps de chargement accélérés, mais les critiques soulignent des emprunts flagrants à un autre jeu *Harry Potter*, *La Chambre des Secrets*. Malgré cela, un cycle de développement court et un budget réduit, ce titre d'action-aventure est loin d'être un désastre. C'est un jeu accessible à tous avec un monde sympa à explorer et des énigmes bien pensées.

STARLANCER

□ L'équipe de Warthog avait de l'expérience dans le genre, après avoir conçu *Privateer 2* à l'époque d'EA Manchester. Le studio s'est allié à Digital Anvil pour sa première production, un jeu de combat spatial avec une forte composante narrative sorti sur PC, puis sur Dreamcast. Les missions variées, les graphismes à tomber par terre, les combats nerveux et les superbes effets sonores de *Starlancer* en font un grand jeu, qui apporte également un soin particulier au mode coopératif de sa campagne et son souci du détail. Notez que le multi est absent de la version Dreamcast.



“Beaucoup de monde s’est tué à la tâche pour que ça sorte à temps”

Paul Hughes

avec *Traveller’s Tales*,” nous dit Paul. “On avait des titres moins connus, mais ça se vendait (la plupart du temps) suffisamment bien pour qu’on n’ait pas de souci à se faire, financièrement.”

Parmi ces jeux, citons *Tom And Jerry In House Trap* (*Tom et Jerry : sauve qui peut !*) en 2000, une poignée de titres *Tiny Toon Adventures* en 2001 et un jeu d’action-aventure en *cel-shading* sous licence *Looney Tunes*, *Loons : The Fight For Fame*, édité par Infogrames en 2002, exclusivement sur Xbox.

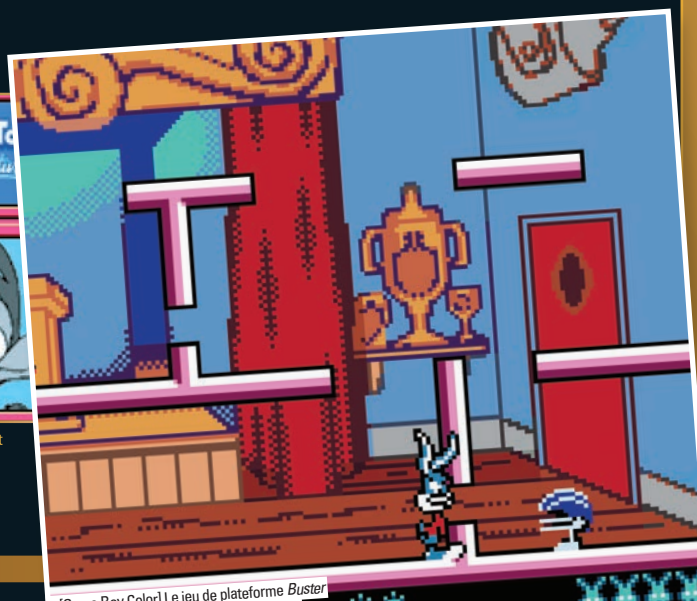
“Personnellement, j’ai adoré bossé sur des jeux pour enfants”, s’enthousiasme encore Paul. “On avait toute liberté pour faire nos jeux ‘à la Mario’, tant qu’on restait dans le cadre de la propriété intellectuelle.” Pour *Harry Potter*, Paul est un peu plus modéré : “On a tout mis sur la table, pour décrocher ce contrat, et pour moi, c’est la meilleure présentation qu’on ait jamais faite”, se souvient-il. “J’étais aux anges de retravailler avec EA, sur une des plus grosses propriétés intellectuelles du monde. Mais c’était éreintant. Beaucoup de monde s’est tué à la tâche pour que ça sorte à temps. On y est arrivés et je crois qu’on a fait un très bon jeu, vu le budget et le temps qu’on a eu pour le faire.”

Mais on en a payé le prix. Plusieurs développeurs brillants sont partis, à la fin du projet. Ils avaient subi trop de pression. Certains sont partis chez d’autres studios, d’autres ont complètement quitté le milieu du jeu. Et pas mal en portent toujours les stigmates.”

Les choses se sont mieux passées, sur d’autres titres, de *Star Trek : Invasion* (2000) à *Robot Wars : Extreme Destruction* (2002) en passant par *Rally Championship Xtreme* (2001). *Star Trek* s’est vendu à plus de 260.000 exemplaires sur PlayStation et *Rally Championship* amène Warthog à racheter le studio suédois à l’origine du jeu, Atod, qui devient Warthog Sweden. “C’est venu du fait qu’on faisait les jeux *Rally Championship* pour Actualize, qui avait travaillé avec Atod, par le passé”, raconte Paul. “La direction a pensé qu’en faisant entrer Atod dans la famille Warthog, ça nous sécuriserait totalement la marque *Rally Championship*, qui appartenait alors à SCL.”



» [GBA] *Tiny Toon Adventures : Wacky Stackers* est plein de puzzles et de personnages de dessins animés mignons tout plein.



» [Game Boy Color] Le jeu de plateforme *Buster Saves The Day* est moyen, mais très coloré.



LES LOONEY TUNES PASSENT À L'ACTION

□ La plus grosse vente de Warthog (“Et le seul jeu qui a rapporté assez de royalties pour qu’on en profite”, ajoute Paul). Le joueur y incarne Bugs Bunny ou Daffy Duck et se sert des capacités spéciales des personnages pour résoudre des énigmes et franchir les obstacles qui se dressent au fil des cinq niveaux du jeu. Un jeu de plateforme bien fichu et plein d’humour, sorti en même temps que le long métrage éponyme, mêlant dessin animé et film *live*. Plutôt pas mal, d’ailleurs.

STICKY BALLS

□ Développé au départ pour Pocket PC par Ste and John Pickford chez Zed Two, *Sticky Balls* a ensuite basculé sur PlayStation Portable avant que Tiger Telematics ne rachète Warthog et n’assigne le jeu à la Gizmondo. Le développement de *Sticky Balls* est alors confié à Gizmondo Studios Manchester. Dans ce jeu en 2005, qui rappelle un peu le billard, les joueurs doivent coller entre elles des balles de la même couleur pour les faire disparaître. *Sticky Balls* est ressorti en 2014 sur iOS.



MACE GRIFFIN : BOUNTY HUNTER

□ Warthog a aussi travaillé sur des titres originaux, dont ce *Mace Griffin : Bounty Hunter*, un FPS futuriste sorti en 2003 sur PS2, Xbox et PC. Le jeu souffre de l’absence de multijoueur et d’un scénario sans saveur, et était déjà dépassé techniquement à sa sortie, mais il réussit à bien lier les combats au sol et dans l’espace. “Ç’aurait pu être *Halo* avant l’heure”, nous dit Paul Hughes. “Sauf que hélas, ça a coûté bien trop cher et c’est sorti bien trop tard – *Halo 2* était déjà là quand on l’a mis en vente !”



DANS L'ADN DE WARTHOG

UNE ÉQUIPE SOUDÉE

Les graphistes Nick Elms et Phil Meller et le programmeur Paul Hughes formaient l'épine dorsale du studio EA Manchester. Ils ont appris à travailler ensemble sur *Privateer 2 : The Darkening*. Ensemble, ils ont fondé Warthog, avec Derek Senior et Andy Whalley et tous cinq ont continué de collaborer chez Embryonic et TT Fusion.



DES JEUX POUR LA FAMILLE

Warthog a établi de bonnes relations avec plusieurs éditeurs, dont Conspiracy Games, Sci, NewKidCo, EA et Warner Bros Interactive. Son fonds de commerce, c'était les propriétés intellectuelles connues, comme les *Looney Tunes* et *Harry Potter*, le studio souhaitant des jeux accessibles aux enfants – d'où ses nombreux titres sous licences de dessins animés.



PLAYSTATION, MON AMOUR

Si Warthog a signé des jeux sur PC, sur Gamecube ou les portables de Nintendo, la plupart de ses titres sont sortis sur PlayStation et PlayStation 2. D'après VGChartz, *Les Looney Tunes passent à l'action* (PS2) a été la plus grosse vente de Warthog, avec 500.000 exemplaires vendus en 2003.



AVIS DE RECHERCHE

PAUL HUGHES

Quand Tiger Telematics a racheté Warthog Games, Paul a gardé son poste de directeur technique, l'est resté chez Embryonic Studios, puis chez TT Fusion quand TT Games a racheté le studio. Il est resté plus de dix ans chez TT Fusion, où il s'est occupé notamment des jeux sous licence Lego, comme *Lego Star Wars : The Complete Saga* ou *Lego Batman*, entre autres. Il réfléchit actuellement à son avenir dans le secteur du jeu vidéo.

NICK ELMS

Nick a été vice-président de la division artistique de Warthog et de Gizmondo Studios Manchester, puis directeur artistique chez TT Fusion où il a travaillé jusqu'en 2013. Il est aujourd'hui directeur artistique chez Cloud Imperium Games, la société fondée en 2012 par Chris Roberts. En 2013, ils ont été rejoints par Erin Roberts, avec qui ils continuent de travailler sur *Star Citizen*.



ANDY WHALLEY

Comme Paul, Andy Whalley est passé de Warthog Games à Gizmondo Studios Manchester, pour ensuite aller chez Embryonic, puis TT Fusion, où il travaille toujours comme *lead character artist*. Il a notamment travaillé sur *Lego Ninjago* sorti en 2017 sur PS4, Xbox One, Nintendo Switch et PC.



» [PS2] Mace Griffin fait ses débuts dans le FPS *Mace Griffin : Bounty Hunter*, sorti en 2003. On ne le reverra plus.

“Quand du jour au lendemain, on n’a plus été payés, on a compris que ça allait vraiment mal” Paul Hughes

► Zed Two produit de son côté *Future Tactics : The Uprising* sur GameCube, PS2 et Windows, en 2004. Une version Gizmondo était également prévue.

“On a débité des tas de jeux sous licence, mais on n’avait pas grand-chose basé sur de très grosses pointures”, souligne Paul. “Je pensais qu’on y était arrivés pour de bon avec *Harry Potter*, mais on n’a finalement eu que très peu de franchises cet acabit.”

Cela n’empêche pas Warthog de se faire un nom dans le milieu et d’être reconnu pour son indéniable talent. Tiger Telematics, la compagnie-mère américaine du constructeur Gizmondo, rachète Warthog et revend toutes ses filiales, y compris Sourcery Developments, le studio Infogrames Manchester, Zed Two, Atod et Fever Pitch.

“Honnêtement, ils nous ont renfloués”, se souvient Paul. “On n’avait plus que la peau sur les os. On était passés d’une société valorisée à plus de 170 millions d’euros à une compagnie évaluée à un peu plus de 2 millions, revendue en deux ans pour 16 millions. On prenait ce qui venait.” Ash Hall et deux autres dirigeants de Warthog, Steven Law et Simon Elms, entrent

à la direction de Tiger Telematics. Mais au fait, pourquoi Tiger Telematics a-t-elle voulu racheter Warthog, exactement? Tout simplement pour produire des titres *first-party* pour sa console portable Gizmondo qui doit sortir en mars 2005.

La soirée de lancement de la Gizmondo est prometteuse. On y croise des stars comme Sting ou Jay Kay, dans une ambiance très rock and roll, où l’alcool coule à flots. La société a la réputation de très bien payer ses employés, dans des conditions de travail paradisiaques. Quant à la console elle-même, elle arbore un écran LCD de 2,8 pouces, des gâchettes, un pad huit directions, quatre boutons principaux pour le jeu, quatre autres pour piloter les fonctions multimédias et GPS, et même une caméra vidéo embarquée.

La sortie de la portable, tournant sous Windows CE.Net et dotée d’un processeur ARM9 cadencé à 400 MHz, est un peu retardée, mais le constructeur pense vendre 25.000 unités au lancement.

Warthog, devenu Gizmondo Studios Manchester d’un côté de l’Atlantique et Gizmondo Texas de l’autre, doit se concentrer sur la production de jeux pour la portable,



» [PS2] Le développement de *BattleBots* était très avancé, mais THQ a tout de même annulé le jeu.

LE MOTEUR TUSK

□ Paul Hughes raconte que le studio avait confiance en ses productions, même si ce n'était pas toujours facile de convaincre les éditeurs de financer leurs projets. Leur moteur Tusk et leurs outils de développement multiplateformes étaient cependant un atout qui a plus d'une fois fait pencher la balance en leur faveur, comme le souligne Paul.



» [PlayStation] Pour se faire une place sur le marché des jeux pour enfants, Warthog comptait sur des licences fortes, comme pour *Tom et Jerry : sauve qui peut!*

ce qui crée un peu la panique chez Sony : "On avait les premiers kits de développement PSP, pour *Sticky Balls* de Zed Two", se souvient Paul. "Mais à la seconde où Gizmondo nous a rachetés, Sony est venu frapper à notre porte pour récupérer son matos. *Sticky Balls* est sans doute un des meilleurs jeux PSP jamais sortis!"

Sticky Balls sort donc sur Gizmondo. "Rien à voir avec ce qu'on avait sur PSP, mais on ne pouvait pas faire mieux, sur ce hardware", nous dit Paul, qui aurait aimé que Warthog monte à bord du projet Gizmondo plus tôt : "Tout le monde pensait que la console était en soi une bonne idée, mais le hardware avait été pensé n'importe comment. Quand ils ont voulu en faire une console de jeux, c'était déjà trop tard pour changer l'architecture matérielle, donc quand nous et quelques autres développeurs externes sommes arrivés dessus, on n'a pu que constater les dégâts. On savait ce que pouvait faire la PSP, et que la portable de Sony défonçait complètement la Gizmondo."

Gizmondo Studios Manchester a conçu quatre jeux Gizmondo : *Point Of Destruction*, *Richard Burns Rally*, *Toy Golf* et *Trailblazer*. En tout, seulement 14 titres sont sortis sur la console, qui rencontre très vite des problèmes. C'est un coup dur pour Gizmondo Studios Manchester, étant donné que pas moins de 89 titres étaient prévus fin 2005. Mais personne ne semble vouloir de la machine. Tiger Telematics essaye de la repositionner comme GPS, et signe même un accord avec Ford. Mais à la veille du lancement américain de la Gizmondo, le directeur exécutif

DES RACHATS À GOGO

□ Au tout début des années 2000, Warthog a pu racheter plusieurs studios, dont Atod, Zed Two, Fever Pitch Studio et étrangement, une équipe de développement de 15 personnes d'Infogrames. Cet accord, signé en 2001, leur a permis d'achever le jeu *Loons : The Fight for Fame*, sorti sur Xbox en 2002. Bon, ce n'est pas un bon jeu, pour autant, hein...



LA MALÉDICTION GIZMONDO

□ Quand Warthog est racheté par la société-mère de la Gizmondo, Tiger Telematics, le studio se concentre exclusivement sur des jeux pour la console portable. De nombreux projets de développement étaient prévus, mais l'échec cuisant de la Gizmondo et la faillite de Tiger Telematics en ont décidé autrement...



» [PC] Dirk Benedict, le Lieutenant Starbuck de la première série *Battlestar Galactica*, prête sa voix pour le jeu éponyme.

de la marque, Stefan Erikson, jette l'éponge. Les pertes se montent alors à 210 millions de dollars.

"Ils dépensaient sans compter. Tout semblait bien se passer, l'argent n'était visiblement pas un souci, mais quand du jour au lendemain, on n'a plus été payés, on a compris que ça allait vraiment mal", se souvient Paul. "Des développeurs externes ont commencé à se plaindre de factures non honorées, nos salaires arrivaient en retard... alors on s'est penchés sur les finances, et on a réalisé que tout n'allait pas aussi bien qu'il y paraissait. Le déclic, c'est quand les gars d'Atod nous ont faxé un article qu'ils avaient traduit du suédois, et qui évoquait tout un tas d'irrégularités. Vous imaginez la panique que ça a déclenchée!"

Gizmondo commence à licencier. "Ils ont gardé une poignée d'entre nous pour faire tourner la boutique jusqu'à ce que 'tout soit réglé'", raconte Paul. "Pendant ce temps, on essayait de remonter quelque chose en coulisses. Quand Gizmondo s'est finalement effondrée, on s'est retrouvés, entre anciens de

Warthog, chez Embryonic Studio. C'était comme le phénix qui renaissait de ses cendres. Ça n'a pas été facile, mais on a vite réussi à décrocher des contrats et à se remettre au travail."

Gizmondo Europe entre en liquidation en 2006. Entre-temps, Embryonic Studios attire l'attention de Traveller's Tales – devenu TT Games. Rapidement, Embryonic est racheté et devient TT Fusion. "On avait toujours notre moteur Tusk, dont on avait gardé les droits en fondant Embryonic Studios, et on a continué à l'améliorer."

Paul travaille depuis quelques années sur la franchise Lego chez TT Games, sans le moindre regret : "Les fondements de Warthog, au début, c'était une équipe qui aimait bosser ensemble", nous dit-il. "Est-ce qu'on a tout fait comme il fallait? Non, et même honnêtement, on a eu plus d'échecs que de réussites. Mais avec le temps, on a appris de nos erreurs, et on a fait de notre mieux quand Embryonic est devenu TT Fusion. Faire tourner une boîte de jeux, ce n'est pas une promenade de santé, vous savez. Mais on y est arrivés." ✨

LES *Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade* IRREDUCTIBLES



METAMOQUESTER

DÉVELOPPEUR : BANPRESTO ANNÉE : 1995 GENRE : COMBAT

De tous les jeux qui sont sortis dans les années 90, les jeux de combat oubliés conçus par des développeurs peu connus font partie de nos chouchous. Tout le monde essayait de profiter de la mode lancée par le succès de *Street Fighter II*, souvent avec de bêtes clones insipides, parfois avec quelques innovations qui sortaient du lot. Et quelques grosses curiosités. *Metamoqester* est de celles-ci.

Metamoqester propose aux joueurs d'affronter une série de boss ridiculement puissants, au sein d'un jeu de combat dans la grande tradition du genre. Ces boss sont si forts qu'on peut même les affronter à deux, en coopératif, pour espérer les vaincre. Pour ce faire, on a le choix entre trois personnages aux talents et coups spéciaux spécifiques : l'agile Yukihiime, le polyvalent Tenchimaruru et le costaud Kaiohmaruru. Pas de rounds, ici : vous avez trois vies par défaut, et n'avez à vaincre chaque boss qu'une seule fois.

Comme vous pouvez le voir, *Metamoqester* est très beau pour l'époque : les sprites sont jolis et les boss absolument énormes. Ça bouge bien, aussi, même si l'on peut regretter qu'ils aient abusé sur les tremblements de l'écran causés par les attaques des ennemis. C'est très jouable, également, mais on vous encourage chaudement à y jouer à deux : les boss sont volontairement déséquilibrés, et bien qu'on puisse utiliser des continues, on ne garde sa progression que si l'autre joueur est encore vivant. Donc si vous mourrez en solo, il faudra recommencer le stage du début.

Sans grande surprise, *Metamoqester* n'a pas tellement bien marché en arcade, et pas seulement à cause de son titre, pas vraiment explicite. Il faut dire que le jeu s'inspire des principales raisons du succès des jeux de combats, à savoir l'affrontement entre joueurs et toutes les mécaniques de *rematch*, de tournois et compagnie qui font le piment du genre. On ne s'étonne donc guère que le jeu n'ait jamais eu droit à un portage console. Ce qui ne doit pas vous empêcher aujourd'hui de vous essayer à cette petite pépite oubliée – avec un pote, évidemment.



Deux joueurs peuvent affronter un seul boss. Vous n'êtes pas obligé de rester à gauche de l'écran : vous pouvez coincer le boss en sandwich au centre de l'arène.

Comme souvent dans le genre, vous avez des attaques de force variée. L'attaque puissante de Kaiohmaruru, illustrée ici, est lente, mais extrêmement dévastatrice.



Chaque personnage a des attaques spéciales, comme Tenchimaruru (ou du moins, l'esprit qui le représente), qui ici charge Gengoroh, épée brandie.

Les boss du jeu sont assez bizarroïdes. Celui du premier stage, Gengoroh, est moitié démon, moitié maison, et il crache des flammes. Conceptuel.

ALTERNATIVE CONVERTIE

STREET FIGHTER ALPHA 3

1998

Metamoqester n'a pas vraiment d'équivalent sur console, alors il faudra vous rabattre sur le mode *Dramatic Battle* de *Street Fighter Alpha 3*. Comme dans *Metamoqester*, vous pouvez vous mettre à deux pour affronter des versions surpuissantes des boss standards du jeu.



CHASE BOMBERS

DÉVELOPPEUR : TAITO ANNÉE : 1994 GENRE : COURSE

On ne peut pas dire que *Chase Bombers* soit original. De prime abord, on dirait surtout un clone d'*OutRunners*, avec le même genre de choix éclectique de véhicules, allant de la voiture de sport au camion, en passant par un truc qui ressemble méchamment à la coccinelle de Volkswagen. Mais ici, les courses se déroulent sur des circuits



» [Arcade] *Chase Bombers* note votre précision après chaque course, alors évitez de tirer à tout va.

normaux, où transpirent les autres influences du jeu.

Au lieu d'une limite de temps, le jeu impose un système d'élimination à la *F-Zero* qui ne vous laisse pas le moindre répit. Et comme dans *Super Mario Kart*, on peut récupérer des armes sur le parcours, histoire de pourrir ses adversaires. *Chase Bombers* étant un jeu de salle d'arcade, l'accent est mis sur la précision : n'espérez pas trouver d'armes autoguidées ou qui sabordent tous les concurrents en même temps. *Chase Bombers* est un de ces titres plutôt bien trroussés qui méritent qu'on s'y essaye, mais il manque cruellement d'originalité ou de quoi que ce soit qui aurait justifié qu'il se fasse plus remarquer.

ALTERNATIVE CONVERTIE

SPY HUNTER

1983

L'inspiration de *Top Secret* est flagrante, et *Spy Hunter* est toujours agréable à jouer aujourd'hui. Le jeu est plus linéaire et plus axé sur les réflexes que sur la stratégie, mais ce n'est pas forcément un mal, juste un peu différent du titre d'Exidy.

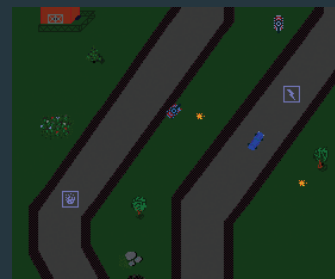


TOP SECRET

DÉVELOPPEUR : EXIDY ANNÉE : 1986 GENRE : SHOOT-'EM-UP

Difficile de croire que *Top Secret* date de 1986, tant le jeu semble rudimentaire pour l'époque. Malgré des voix digitalisées sympas qui mettent l'ambiance, on croirait plutôt voir un jeu sorti cinq ans plus tôt. Malgré tout, c'est un titre plutôt sympa à jouer, une sorte de *Spy Hunter* en un peu plus étoffé.

On y incarne un espion, au volant d'une voiture bardée de gadgets : mitrailleuse, boules de feu, lasers, missiles, et tutti quanti. Tout cet arsenal est bien utile, puisqu'on va se faire attaquer de tous les côtés, par toutes sortes d'ennemis. Seulement, attention : vos munitions sont limitées, alors il va falloir les utiliser avec parcimonie et à bon escient.



» [Arcade] Toutes les armes ne tirent pas vers l'avant : ces boules de feu, par exemple, partent sur les côtés.

Bien qu'on progresse toujours vers le haut de l'écran, la voiture peut tourner sur 360° pour rester sur la route et éviter les obstacles. *Top Secret* aurait mérité de meilleurs graphismes, mais son gameplay tient vraiment bien la route. Dommage qu'il n'ait jamais été converti.

ALTERNATIVE CONVERTIE

OUTRUNNERS

1993

Les jeux d'arcade *Mario Kart* rappellent beaucoup *Chase Bombers*, mais n'ont, eux non plus, jamais été convertis. Graphiquement, *Chase Bombers* emprunte beaucoup à *OutRunners*, qui a eu droit à un portage sur Mega Drive. Mais c'est pas terrible, alors optez plutôt pour un bon vieux *Super Mario Kart*.



DÉPASSE PAS LES BORNES

RANGER MISSION

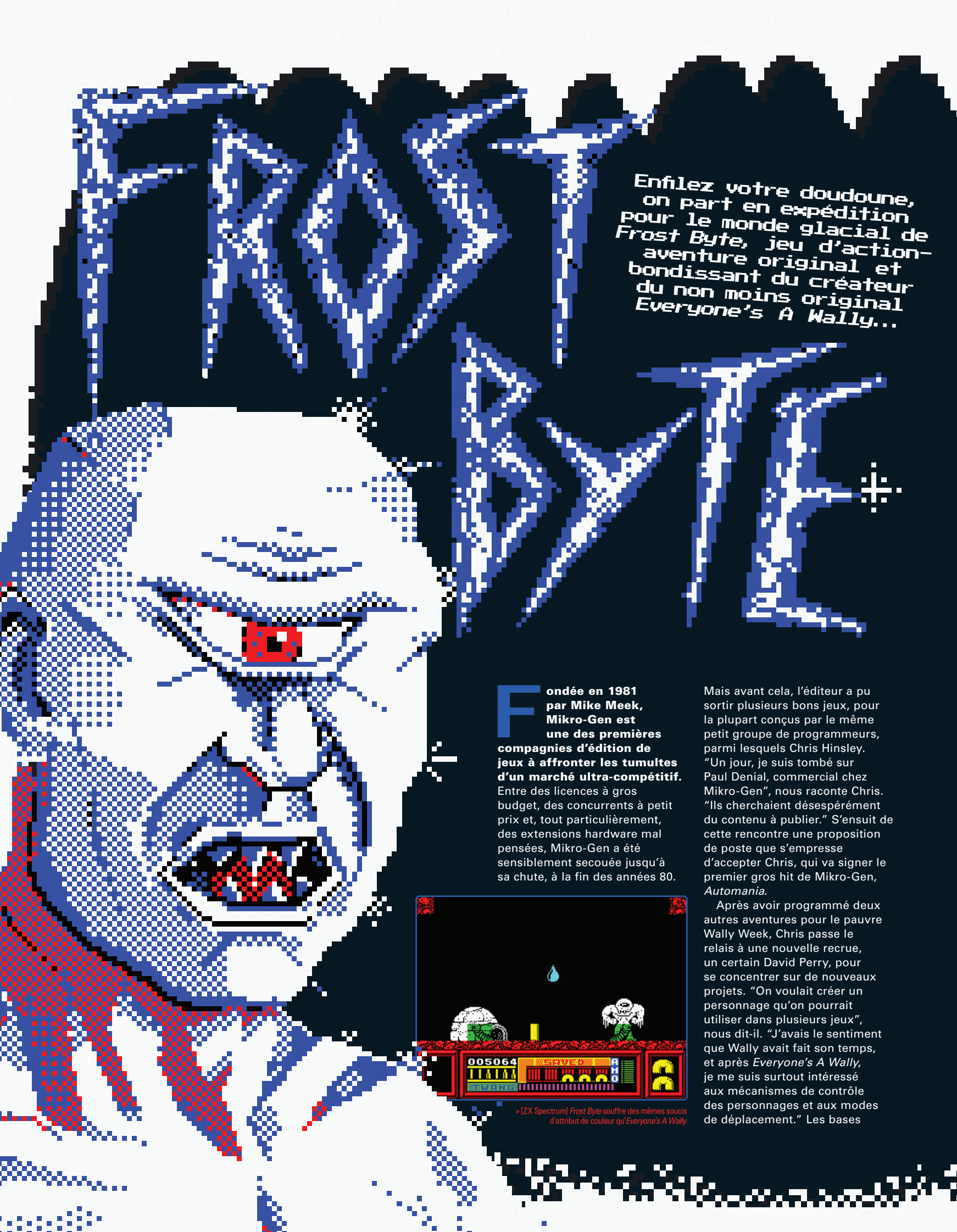
DÉVELOPPEUR : SAMMY ANNÉE : 2004 GENRE : TIR AU LIGHTGUN

Ranger Mission est un de ces jeux de tir au lightgun militaire très classique, qui commet l'erreur de se présenter comme un 'exercice d'entraînement', ce qui lui retire tout sens dramatique ou sentiment de gloire héroïque dont sont friands les joueurs. Il faut remplir des objectifs précis dans chaque niveau, comme abattre des ennemis dans un ordre défini, en descendant un nombre spécifique ou causer le plus de dégâts possible avec un seul tir.

Étrangement, *Ranger Mission* a un côté très non-violent, avec ses ennemis qui passent en fil de fer

avant de disparaître quand ils sont touchés, et le fait que le joueur ne peut pas mourir, techniquement : on subit juste une pénalité de temps quand on se fait toucher. Bref, on perd par manque de temps ou si on ne réussit pas à remplir les objectifs qu'on nous rajoute constamment, jusqu'à l'écœurement, d'autant que le contexte du jeu n'inspire pas la même montée d'adrénaline que la majorité des autres titres du genre – comme *Ghost Squad*, sorti un peu plus tard la même année, et qui fait bien mieux le boulot côté ambiance.



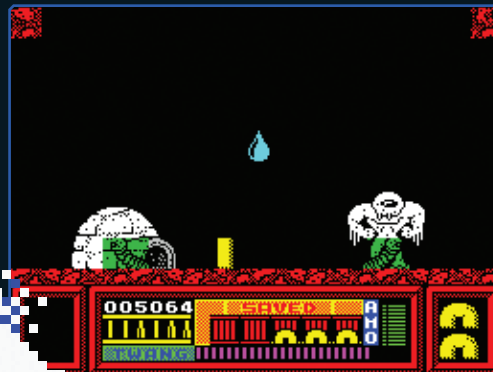


Enfilez votre doudoune, on part en expédition pour le monde glacial de *Frost Byte*, jeu d'action-aventure original et bondissant du créateur du non moins original *Everyone's A Wally...*

Fondée en 1981 par Mike Meek, Mikro-Gen est une des premières compagnies d'édition de jeux à affronter les tumultes d'un marché ultra-compétitif. Entre des licences à gros budget, des concurrents à petit prix et, tout particulièrement, des extensions hardware mal pensées, Mikro-Gen a été sensiblement secouée jusqu'à sa chute, à la fin des années 80.

Mais avant cela, l'éditeur a pu sortir plusieurs bons jeux, pour la plupart conçus par le même petit groupe de programmeurs, parmi lesquels Chris Hinsley. "Un jour, je suis tombé sur Paul Denial, commercial chez Mikro-Gen", nous raconte Chris. "Ils cherchaient désespérément du contenu à publier." S'ensuit de cette rencontre une proposition de poste que s'empresse d'accepter Chris, qui va signer le premier gros hit de Mikro-Gen, *Automania*.

Après avoir programmé deux autres aventures pour le pauvre Wally Week, Chris passe le relais à une nouvelle recrue, un certain David Perry, pour se concentrer sur de nouveaux projets. "On voulait créer un personnage qu'on pourrait utiliser dans plusieurs jeux", nous dit-il. "J'avais le sentiment que Wally avait fait son temps, et après *Everyone's A Wally*, je me suis surtout intéressé aux mécanismes de contrôle des personnages et aux modes de déplacement." Les bases



» [ZX Spectrum] *Frost Byte* souffre des mêmes soucis d'attribut de couleur qu'*Everyone's A Wally*.



INFOS

- » **ÉDITEUR :**
Mikro-Gen
- » **DÉVELOPPEUR :**
Chris Hinsley
- » **SORTIE :**
1986 (8-bits) 1988 (16-bits)
- » **GENRE :**
Puzzle-plateformes



» Chris Hinsley, concepteur et programmeur de Frost Byte.

» [Amstrad] Les choses méchamment glaçantes commencent, dans le troisième niveau...

de *Frost Byte* prennent forme, inspirées par des sources peu surprenantes, mais aussi d'autres, plus inattendues : "J'essayais de mettre au point des objets très flexibles, et j'ai commencé à expérimenter avec un personnage simple, une sorte de bonbon en réglisse, très souple." Petit à petit, Chris étoffe les mouvements de ce personnage, avec des sauts et des tortillements autour des obstacles. "J'aimais bien cette dynamique, grâce à laquelle le personnage pouvait éviter les obstacles du jeu." Mais le gameplay de *Frost Byte* ne s'articule pas seulement autour de ce personnage, il s'appuie également sur ce qu'il avait appris de son précédent jeu ! "On avait déjà été assez loin, pour *Everyone's A Wally*, avec plus de puzzles à résoudre, plus de lieux, de personnages et d'actions différentes", explique Chris.

Si l'on peut en effet saluer la complexité d'*Everyone's A Wally*, le jeu n'était pas sans défaut : chaque personnage ayant des tâches spécifiques à accomplir, la prise en main est loin d'être immédiate. "C'est vrai, *Everyone's A Wally* n'était pas très accessible", admet Chris. "C'est pour ça que j'ai voulu faire un jeu plus spontané, plus facile à appréhender." *Frost Byte* revient à des principes plus simples, plus proches

de jeux comme *Manic Miner*. "Les puzzles ne tournent pas autour d'objets à récupérer, mais plus sur des sauts à effectuer au bon moment."

Comme souvent à l'époque, le scénario est bidouillé sur le tard, même si la thématique est arrêtée assez tôt pendant le développement. "Les décors gelés, c'est juste parce que c'est très visuel", s'amuse Chris. "Quant au blabla au dos de la boîte, on l'a torché en une heure, juste avant que ça parte à la production."

Malgré le titre et le scénario, nous nous permettons de souligner que les environnements glaciaux ne sont pas majoritaires, dans le jeu – surtout dans la version ZX Spectrum. "Une des raisons, c'est tout bêtement qu'il faut faire varier les décors, dans un jeu", nous dit Chris. "Et les changements de décor marquent aussi la progression du joueur, dans l'aventure. Son but, c'est de s'échapper de ces régions ▶



» [ZX Spectrum] Le dernier niveau est plus verdoyant. Courage, Hickey, la fin est proche !

Ça pèle

Quelques autres jeux où on se les gèle...



Winter Games

1985

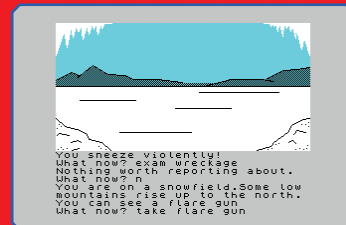
□ Epyx est connu pour ses nombreuses simulations sportives et *Winter Games*, sorti en 1985, est considéré par beaucoup d'amateurs comme le meilleur du lot. Les épreuves sont classiques, mais soignées et sympas à jouer, surtout à plusieurs, bien sûr.



Thin Ice

1986

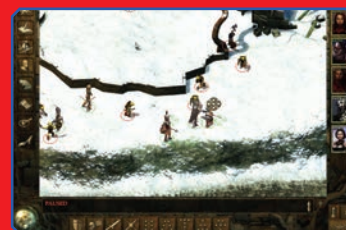
□ Un titre Intellivision où le joueur contrôle un petit pingouin qui doit faire tomber ses potes pingouins dans l'eau en coupant la glace avec ses patins.



Winter Wonderland

1987

□ Un jeu d'aventure 8-bits qui, comme son nom l'indique, se déroule dans la neige et le froid. Gare aux engelures !

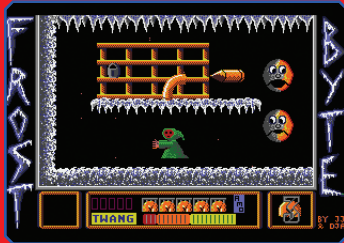


Icewind Dale

1998

□ Un excellent RPG hardcore sous *Infinity Engine* sorti entre deux *Baldur's Gate*, où l'on peut créer de A à Z son groupe d'aventuriers.

Portages congelés



Amiga

□ Des cerveaux flottants, des bouffons en scooters, des soucoupes volantes... les versions 16-bits de *Frost Byte*, éditées par Tynesoft en 1988, sont un peu étranges. Si le gameplay et le design des niveaux sont les mêmes, les sprites sont énormes et donnent au jeu un look vraiment bizarre.



Amstrad CPC

□ Le portage Amstrad du jeu, lui aussi programmée par Chris Hinsley, bénéficie de meilleurs effets sonores que la mouture Spectrum d'origine et de jolis sprites colorés, mais pour le reste, c'est la même chose. Reste que ses petits plus en font notre version de *Frost Byte* préférée.



Atari ST

□ Probablement développé en même temps que la version Amiga du jeu, on retrouve les mêmes sprites énormes dans ce portage ST, mais le jeu est un peu plus clément, grâce entre autres à un rythme de jeu plus mesuré. Il n'y a tout de même pas de quoi affoler les foules, mais la musique splendide mérite qu'on lui tende l'oreille.



Commodore 64

□ Nick Jones a fait du bon boulot, sur C64 : des effets sonores qui claquent, des graphismes colorés et un gameplay fidèle à l'original. Les tortillements des Kreezers restant à sauver, dans le coin inférieur droit de l'écran, apportent une petite touche animée sympathique.

► froides et hostiles pour des contrées plus clémentes."

L'histoire de *Frost Byte* se déroule sur la lointaine planète Cosmica, foyer des souples et athlétiques Kreezers, emprisonnés par des envahisseurs monstrueux dans des grottes de glace. Heureusement, un Kreezer héroïque baptisé Hickey réussit à crocheter le verrou de sa cage et va s'enfoncer plus loin dans les cavernes de glace pour libérer ses semblables. Il va sans dire que le coin est infesté de monstres et de pièges, dont le moindre contact est synonyme de mort instantanée.

Mais heureusement, vous pouvez ramasser de bien utiles projectiles de glace qui, une fois chargés dans une arme, peuvent servir à éliminer certains ennemis. Il y a aussi trois types de bonbons qui peuvent donner un coup de pouce temporaire

à Hickey : rebonds plus hauts, vitesse augmentée ou résistance accrue contre les chutes. Autant dire qu'ils s'avèrent cruciaux plus d'une fois, si vous voulez avoir une chance de libérer tous les Kreezers. L'énergie d'Hickey est représentée par sa barre de 'twang'. Quand cette dernière est vide, Hickey est totalement épuisé, et le niveau est perdu. Les monstres de *Frost Byte* rappellent également ceux de *Manic Miner* : "C'était les programmeurs qui s'occupaient des graphismes", nous rappelle Chris. "En gros, on faisait ce qui nous passait par la tête, dans l'éditeur de sprites. On n'engageait pas des graphistes, à l'époque. Si on n'arrivait pas à faire un truc sur l'éditeur, tant pis, on essayait autre chose !"

Comme pour ses autres jeux, Chris choisit le ZX Spectrum comme plateforme de développement principale, mais pas pour les raisons que les fans de la machine de Sinclair imaginent : "J'ai toujours privilégié le Spectrum, parce que c'est la machine la moins puissante, en termes de spécifications hardware", nous dit-il. "Si ça tournait sur Spectrum, vous saviez que ça tournerait bien sur les autres machines du moment, l'Amstrad CPC et le Commodore 64." Si Chris s'occupe lui-même du portage CPC, il confie la



» [ZX Spectrum] Après tant de glace, ça fait du bien, quelques palmiers...



DU MÊME DEV'

PYJAMARAMA

PLATEFORMES :

ZX Spectrum,
Commodore 64
ANNÉE : 1984

EVERYONE'S A WALLY

PLATEFORMES :

Diverses
ANNÉE : 1985
EQUINOX (CI-DESSUS)

PLATEFORMES :

ZX Spectrum,
Amstrad CPC
ANNÉE : 1986

version C64 à son collègue Nick Jones. "Je n'étais pas très fan de *Frost Byte*", nous confie Nick, "mais j'aimais bien le concept du ressort flexible. J'ai repris les mêmes données que sur Spectrum et Amstrad, pour les niveaux, donc je n'ai pas eu à me soucier de leur design ou de la difficulté. Ça, c'est entièrement la faute à Chris !"

Si Nick trouve que son portage C64 est juste 'potable', il a pourtant fortement contribué à la partie sonore du jeu, spécialiste de ces aspects chez Mikro-Gen.

"Je jouais du piano, mais je ne crois pas qu'ils le savaient, quand ils m'ont engagé pour programmer des jeux. On avait un petit synthé, au bureau, et je jouais un peu dessus, parfois. J'ai même appris à quelques





ZX Spectrum

□ La plateforme de développement d'origine du jeu, avec des graphismes joliment détaillés, mais qui ne reflètent pas vraiment bien la thématique 'glaciaire' de *Frost Byte*. Le rythme est soutenu, ce qui corse un peu la difficulté, mais c'est aussi ce qui fait son charme...



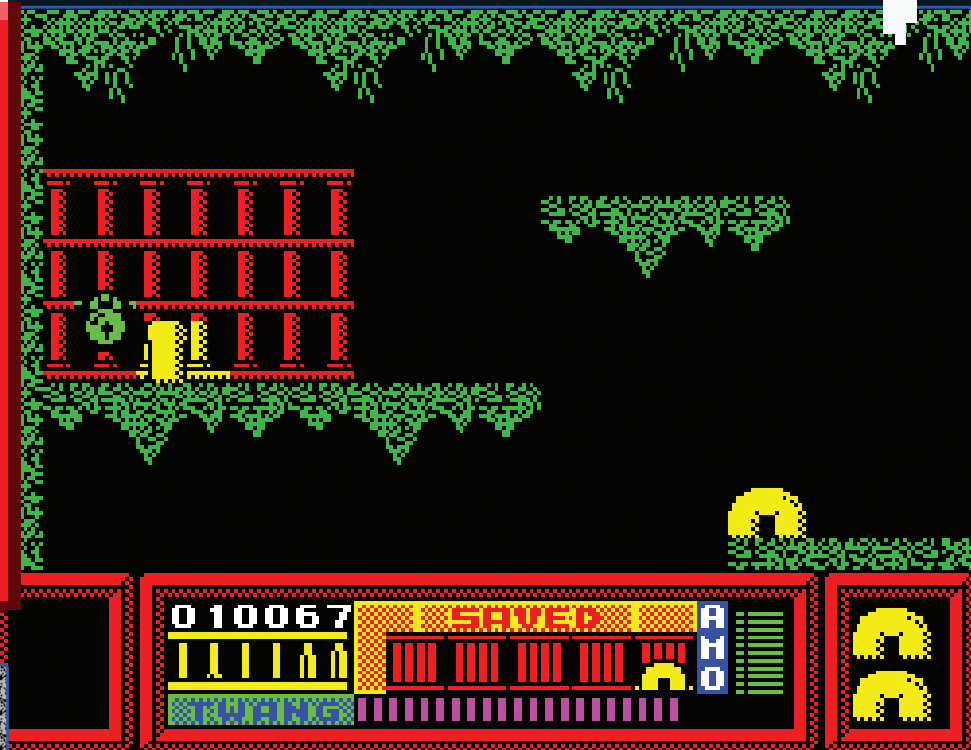
» [C64] Le bonbon rouge donne un coup de fouet à Hickey, qui se déplace bien plus rapidement après l'avoir mangé.

collègues à jouer du Jean-Michel Jarre."

Ces 'quelques collègues' qu'évoque Nick, dont Raffaele Cecco et David Perry, travaillaient souvent dans la même pièce et allaient régulièrement voir ce que faisaient les autres.

"Comme beaucoup d'autres jeux, *Frost Byte* a été influencé par les défis qu'on avait l'habitude de se lancer et des idées qu'on s'échangeait", raconte Chris.

"On commentait ce qu'on voyait, on faisait des suggestions, souvent pour impressionner les autres, d'ailleurs. C'était très utile, pour régler le gameplay, même si ce n'était pas toujours facile de corriger les erreurs. Il y a une ligne de code que j'ai dû réécrire je ne sais combien de fois, afin qu'on puisse aller au bout du jeu. J'écrivais, je testais en refaisant toute la séquence de fin pour vérifier. On ne pouvait pas juste compiler le code et appliquer la correction."



» [ZX Spectrum] La liberté n'est plus qu'à quelques bonds, pour ce pote d'Hickey.

“Si on n’arrivait pas à faire un truc sur l’éditeur de sprites, tant pis, on essayait autre chose”

Chris Hinsley

Chris n’oublie pas que le joueur mérite une récompense pour sa persévérance, quand il arrive au bout du jeu :

“On a toujours aimé que nos jeux aient des fins un peu étranges”, nous dit-il quand on évoque les sprites volant en diagonale dans la dernière section du jeu, “et on a toujours voulu mettre une sorte de cadeau, à la fin. C’est comme les feux d’artifice à la fin de *Pyjamarama* ou la fontaine dans *Everyone’s A Wally*.”

Frost Byte est plutôt bien accueilli par la critique, même si certains prennent les subtilités tactiques du jeu pour des défauts de détection de collisions : “Ce n’était pas une détection foireuse”, se défend Chris. “C’était juste que le personnage était plus fin quand il se tenait debout que quand il se penchait. Et pour certains puzzles, il faut qu’il ait la bonne pose pour passer entre les obstacles. Les critiques venaient surtout de gens qui ne comprenaient pas

qu’on ne peut pas faire passer un objet large dans un trou étroit !”

Frost Byte sera l’ultime titre 8-bits de Chris Hinsley et son dernier jeu chez Mikro-Gen. Plombée par l’échec de son extension hardware Mikro-Plus et les coûts supplémentaires du développement sur supports 16-bits, la compagnie fermera ses portes l’année suivante, en 1987.

“On savait déjà que la fin approchait, quand je faisais *Frost Byte*”, nous raconte Chris, avec une pointe de tristesse. “Quand on nous a demandé si on allait partir, on a tous décidé qu’on resterait jusqu’à ce qu’on ait fini nos projets en cours – une façon détournée de répondre à la question. On n’allait pas les planter, mais on n’allait pas s’éterniser non plus...”

Si c’en est fini pour Mikro-Gen, les choses ne s’arrêtent pas là pour *Frost Byte*, qui sort sous la bannière de Tynesoft, qui a vraisemblablement racheté des propriétés intellectuelles de la compagnie de Mike Meek.



Plus étonnant encore, des versions 16-bits du jeu sortent deux ans plus tard sur Amiga et Atari ST, programmées par Julian Jameson de Tynesoft – sans grand succès sur ces supports.

Après Mikro-Gen, Chris est devenu free-lance et a travaillé sur différents projets, notamment chez Rainbird et Hewson. *Frost Byte* lui laisse des souvenirs mitigés, comme il nous l’explique pour conclure : “Au début, travailler chez Mikro-Gen, c’était comme se faire adopter par une nouvelle famille”, nous raconte-t-il. “Et c’est resté ainsi quelque temps, avant que les choses se gâtent. C’était une maison de fous. *Frost Byte*, c’était juste un truc simple que j’ai fait avant de partir. C’était un jeu sympa, sans prétentions ni rien de révolutionnaire, dans l’air du temps.” ✱

Vision Périphérique

L'attaque des Bongos

□ Dans *Super Smash Bros Brawl*,
Donkey Kong utilise une paire de
Bongos DK pour son attaque
Final Smash. Si le joueur
suit bien le rythme, les
dégâts des ondes
sonores sont
décuplés.



LE JEU QUI VA BIEN

Donkey Kong Jungle Beat

Le concept de *Donkey Kong Jungle Beat* est désarmant de simplicité : tapez sur le tambour de gauche pour courir vers la gauche, et sur celui de droite pour aller vers la droite. Tapez sur les deux en même temps pour sauter, et tapez des mains pour que Donkey Kong frappe l'ennemi le plus proche. Ça a l'air tout bête, présenté comme ça, mais il y a également un système de combos vraiment bien pensé, qui récompense les joueurs de talent et insuffle au jeu un rythme presque hypnotique. La version Wii du jeu n'est hélas pas compatible avec les Bongos DK, ce qui lui retire pratiquement tout son intérêt...



Bongos DK

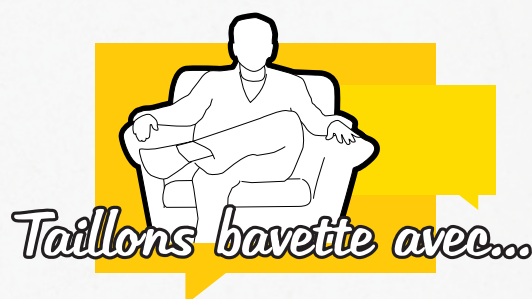
» PLATEFORME : GAMECUBE » SORTIE : 2003

Après le Tatacon de Namco en page 34 de ce numéro, on se devait d'évoquer les tam-tams de Nintendo. Aussi étonnante que puisse de prime abord sembler l'idée de faire un *spin-off* musical avec Donkey Kong, on doit avouer que c'est plutôt sympa, en grande partie grâce au contrôleur dédié, à savoir un double tambour avec capteurs intégrés, plus un bouton Start et un microphone pour détecter quand le joueur tape des mains.

Seuls 4 jeux compatibles avec les Bongos DK sont sortis. *Donkey Konga*, développé par Namco, qui s'y connaissait justement bien en la matière avec son Tatacon et ses *Taiko No Tatsujin*, est sorti

au Japon en 2003 avant d'être exporté en Europe et aux États-Unis, avec des *tracklists* différentes. *Donkey Konga 2* a suivi à l'international, puis les Japonais ont eu droit en exclusivité à *Donkey Konga 3* et ses plus de 50 morceaux inclus.

Les Bongos DK étaient aussi vendus séparément pour le multijoueur, mais ils se sont surtout écoulés dans des *bundles* avec *Donkey Konga*, *Donkey Konga 2* ou *Donkey Kong Jungle Beat*. Pour l'anecdote, il y a des malades qui jouent avec les Bongos DK à des jeux qui ne sont pas prévus pour, comme les *Dark Souls*. Si vous ne nous croyez pas, allez voir sur YouTube. ✱



ROB ZDYBEL

Rob Zdybel est entré chez Atari à la fin des années 70 et a connu les hauts et les bas de la compagnie jusqu'aux années 90. Il nous parle de programmation, de grosses fêtes et de toilettes en or, avec gouaille, mais sans langue de bois...

Rares sont ceux qui ont passé plus de temps que Rob Zdybel chez Atari. Quand il est engagé en 1979, la 2600 commence à se faire un nom, avant de décoller véritablement l'année suivante avec la sortie de *Space Invaders*. Rob était là dans les moments de gloire et quand les choses ont viré à l'aigre, témoin du phénoménal succès d'Atari et de sa déchéance. Il a signé des jeux pour presque toutes les machines d'Atari, des ordinateurs 8-bits à la Jaguar et au ST, en passant par les consoles 2600 et 5200 et la Lynx. Il évoque très durement les erreurs d'Atari, mais aussi tout ce qui faisait sa splendeur. "Bossier là-bas, c'était aussi bien qu'y faire la fête", résume Rob. "Je me suis éclaté!"

Dans l'excellent documentaire Once Upon Atari, votre ami Rob Fulop, programmeur sur 2600, vous décrit comme 'l'homme le plus colérique qu'il ait jamais connu'. Rassurez-nous, vous n'allez pas nous engueuler?

Je ne sais pas d'où ça sort, ça! Je suis un type plutôt paisible. Peut-être que je lui en ai voulu quand il est parti d'Atari pour fonder iMagic, sans me prendre avec lui? Ça fait mal, mais j'aimais bien Rob et vraiment, je ne vois pas d'où me vient cette réputation. Alors c'est vrai, je suis quelqu'un d'assez direct, qui dit ce qu'il pense. Peut-être que ça passait pour de la colère...

On doit aussi soulever la question traditionnelle, qu'on pose à tous les anciens d'Atari : combien de temps avez-vous passé dans le célèbre jacuzzi?

J'étais pas très 'jacuzzi'. Ceci dit, j'ai assisté à pas mal de réunions MRB.

Pardon, mais... c'est quoi, les MRB?

Marijuana Review Board ('conseil d'examen marijuana', *NDLR*). Si quelqu'un organisait une fête, on demandait à Pam, la secrétaire, d'annoncer qu'un MRB se tenait au PA, ce qui signifiait : "Hé, venez nous rejoindre sur le toit, on se fait une soirée fumette!". Ça fumait pas mal dans les toilettes des femmes, aussi. Et puis peu à peu, ça s'est mis à fumer partout. Tod [Frye – programmeur de Pac-Man sur Atari 2600, *NDLR*] et moi, on fumait tout le temps dans notre bureau... Et vu que c'était des cloisons ouvertes, la fumée se répandait partout, dans le bâtiment.



» [Atari 2600] *Stellar Track*, une exclusivité du distributeur américain Sears, est le premier jeu de Rob sur 2600.

Et ça vous arrivait de bosser, aussi?

Bosser là-bas, c'était aussi bien qu'y faire la fête. Les gens venaient même travailler le week-end. Le parking était toujours plein, même le samedi. C'était un vrai casse-tête de faire tourner quoi que ce soit sur 2600. On était fiers de ce qu'on faisait, parce que c'était fun.

Quel a été votre parcours, avant d'entrer chez Atari?

J'ai eu mon diplôme d'ingénieur à l'université de Berkeley, en Californie, et mon premier boulot en rapport avec l'informatique, c'était à l'armée. J'avais une autorisation 'Top secret'! [Rires]. On se servait d'un système 8080 primitif, que je trouvais super sexy à l'époque. 8-bits? Waouh! C'était, genre, en 1977, et la plupart des processeurs tournaient en 1-bit ou en 4-bits...

TAILLONS BAVETTE AVEC ROB ZDYBEL

“ C’était un vrai casse-tête de faire tourner quoi que ce soit sur 2600 ”

Rob Zdybel



» Rob (à droite) et Tod Frye, le programmeur de Pac-Man sur Atari 2600.

CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- **STELLAR TRACK** [2600] 1981
- **REALSPORTS FOOTBALL** [2600] 1982
- **MISSILE COMMAND** [400/800/5200] 1982
- **PIGS IN SPACE STARRING MISS PIGGY** [2600] 1983
- **STAR RAIDERS** [ST] 1986
- **BUG HUNT** [400/800/XE] 1987
- **WARBIRDS** [LYNX] 1991
- **HOVER STRIKE** [JAGUAR] 1995
- **BATTLETANX** [N64] 1998
- **BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT** [N64] 1999
- **WORLD DESTRUCTION LEAGUE : THUNDER TANKS** [PS2] 2000
- **THE SIMS 2** [DIVERS] 2005
- **THE SIMPSONS GAME** [DIVERS] 2007
- **SPIDER-MAN : WEB OF SHADOWS** [DIVERS] 2008

► Vous jouiez aux jeux vidéo ?

On avait beaucoup de jeux, sur le campus, qui tournaient sur une unité centrale. Je me souviens de *Colossal Caves*, de *Hunt The Wumpus* et de ce jeu, là, où on pilote l'Enterprise. J'ai copié ça, plus tard.

Une version simplifiée de ce qui sera votre premier jeu 2600, *Stellar Track*? D'ailleurs, avez-vous eu carte blanche pour faire le jeu que vous vouliez ?

Le 'Vieil Atari', c'était un employeur pas comme les autres, quand je suis entré en avril 1979. Dans le bon sens du terme. Quand vous entriez dans le monde de la 2600, on vous montrait votre bureau et les labos de développement et on vous refilait un manuel technique – celui qu'ils m'ont donné, c'était celui de Warren Robinett [l'auteur d'*Adventure* sur Atari 2600,

NDLR], il avait écrit son nom dessus. Et puis on vous disait : "Vas-y, fais-nous un jeu, éclate-toi !"

Et donc vous vous êtes éclaté avec un jeu *Star Trek* tactique, en tour par tour, majoritairement textuel. Ça ne vous tentait pas, de vous contenter de programmer un énième clone de *Space Invaders* ?

Excusez mon langage, mais *Space Invaders*, c'était un putain de truc ! Son programmeur, Rick Mauer, était un génie. Mais dans le monde de la 2600, il n'y avait pas que des *Space Invaders*, loin de là. Le matos n'était vraiment conçu que pour faire tourner *Tank*, pourtant, on a réussi à lui faire faire des choses incroyables qu'on n'imaginait pas. Comme Brad Stewart avec *Asteroids* et *Code Breaker*. Ce jeu-là, il ne l'a programmé que pour s'entraîner au langage Morse, pour son certificat radioamateur ! Mais il en a fait un produit vendable, qui s'est bien vendu – parce que tout ce qu'on sortait, ça se vendait !

C'est une drôle de façon de concevoir des jeux...

Il n'y a pas que les ingénieurs, qui étaient dingues. Wade Tuma m'a fait bosser sur le boîtier d'interface 850, parce qu'il voulait un appareil pour piloter ses maquettes de petits trains ! C'est pour ça qu'il y a tous ces ports, dessus. C'est comme ça que ça marchait : les gens faisaient les trucs dont ils avaient besoin ou envie...

Pourtant, le boîtier 850 est devenu un périphérique très utile, pour les microordinateurs Atari. Vous préférez bosser sur le hardware ou développer des logiciels ?

J'adorais mettre les mains dans le cambouis. Et puis, à cette époque, le hardware et le software allaient main dans la main. Comme



» [Atari 2600] Avant les *Madden*, il y avait *RealSports Football*, que Rob a programmé pour la 2600.



TOP CINQ La crème du catalogue de Rob



MISSILE COMMAND 1981

■ Rob s'est occupé des portages du hit d'arcade de Dave Theurer sur Atari 800 et sur la console 5200. Les deux versions sont honorables, surtout celle sur microordinateur, compatible avec le trackball d'Atari, qui facilite énormément les choses pendant une apocalypse nucléaire.



REALSPORTS FOOTBALL 1982

■ Pas facile, de retranscrire correctement un sport d'équipe avec les limites de la 2600. Rob a cependant réussi à imaginer une version amusante, bien que simplifiée, du football américain, avec tout de même quelques options tactiques.



PIGS IN SPACE 1983

■ Ce qui aurait pu être une adaptation de licence pathétique est en fait un cocktail intéressant de trois genres distincts. Rob a conçu le pastiche de *Space Invaders*, qui partage l'affiche avec un clone de *River Raid* et un *Frogger* speedé avec Peggy la cochonne. Étrange, mais agréable.



WARBIRDS 1991

■ Rob considère ce titre comme sa meilleure production, et nous partageons cet avis. Ces combats aériens pendant la Première Guerre mondiale sont une vraie prouesse technique, surtout en connectant plusieurs Lynx ensemble pour s'affronter en multi. Un des meilleurs jeux originaux de la Lynx, dont on devra reparler un de ces jours, promis.



BATTLETANX 1998

■ Rob a participé au développement de plusieurs grosses franchises au fil de sa carrière, et bien qu'on apprécie *Les Sims 2*, ce titre N64 moins connu mérite le coup d'œil, surtout si vous aimez les explosions et les gros carnages. Un jeu à partager entre amis. Ou entre ennemis.

“ On était les petits prodiges, les magiciens. Ceux qui avaient le don de créer des jeux ”

Rob Zdybel

à la division Arcade, où il y avait un type qui fabriquait le hardware sur mesure pour le software. Aujourd'hui, tout le monde bosse sur *Unity*, et loués soient les gars qui ont conçu ça, mais moi, ça me fait chier de bosser avec le code de quelqu'un d'autre...

Votre deuxième jeu 2600, c'est *RealSports Football...*

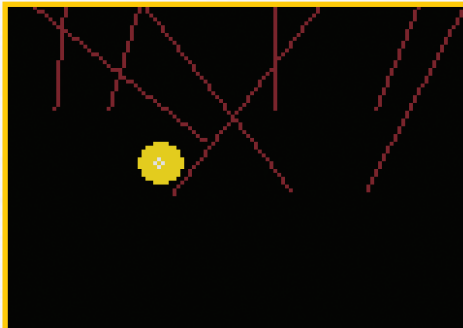
L'histoire derrière ça est assez marrante. On m'a demandé de faire un faux écran d'un jeu de football américain, pour un futur projet 2600. Ils voulaient 22 joueurs à l'écran, ce qui était strictement impossible s'ils bougeaient tous. Je l'ai signalé à ma supérieure, qui l'a répété à la direction, qui a 'adoré mon idée' et voulait que je fasse ce jeu ! J'ai pris une bonne leçon, cette fois-là...

Bien que vous n'ayez pas réussi à faire bouger les 22 joueurs en même temps, êtes-vous content du résultat ?

J'essayais juste de faire mieux que le précédent jeu de foot américain d'Atari, qu'on appelait 'le foot des grenouilles volantes', dans le bureau, tellement c'était moche. Pas difficile de faire mieux...

On dirait que l'époque bénie où vous décidiez de ce que vous alliez faire était derrière vous et que c'était désormais le marketing, qui décidait...

Pas mal de monde s'est barré parce que le marketing les gonflait. Je me souviens d'avoir proposé un wargame sur la Bataille d'Angleterre – j'adore les wargames et j'étais certain que c'était un thème porteur. Les mecs du marketing m'ont descendu en flammes – sans jeu de mots. Moins de deux semaines plus tard, Intellivision sortait *B-17 Bomber* et aussitôt, on m'a convoqué à une réunion avec tous ces



» [Atari 5200] Rob a écrit *Missile Command* pour la pauvre 5200...



» [Lynx] L'excellent *Warbirds*, pour la console portable Lynx, est le titre dont Rob est le plus fier.

clowns du marketing, qui voulaient un jeu avec un B-17.

Ça a dû être rageant, non ?

Je leur ai dit : 'Écoutez, vous y pigez que dalle. Si je vous décrivais un joli camion de pompier tout beau et rutilant, vous me diriez que ça n'intéresserait personne, mais dès que vous verriez des gosses courir après, vous m'en réclameriez un en me disant que vous aviez vu un camion de pompier et qu'il vous en faudrait un ! Vous n'avez pas la moindre imagination. Vous ne pouvez pas voir un bon potentiel, vous n'avez aucune créativité, alors à partir de maintenant, je vais faire ce que j'ai envie et j'en ai rien à foutre de ce que vous pensez.'

Euh... et ils l'ont bien pris ?

Disons qu'ils n'ont pas tellement apprécié, mais je ne leur ai pas donné le choix. À l'époque, on était les petits prodiges, les magiciens. Ceux qui avaient le don de créer des jeux pour pas cher. La direction et des types du marketing sniffaient leur coke dans leurs jolis bureaux, dans un autre bâtiment. Sans déconner ! Ils foutaient rien, à part aller jouer au golf. C'était du pur gaspillage. C'était pas eux, la poule aux œufs d'or.

Quand vous programmiez un jeu, les commerciaux venaient-ils interférer ?

Je vais vous raconter un truc : je bossais sur le portage de *Missile Command* pour l'Atari 800. Vers la fin du développement, ils m'ont affecté ce commercial, Tandy, qui venait me faire chier chaque jour. Au début, il m'amusait, puis il a commencé à me gonfler, jusqu'à me ficher en colère. Je lui ai dit de me lâcher les baskets, et il m'a répondu qu'il était aussi important que moi sur ce projet. Je lui ai expliqué que si je



» [Atari ST] Rob a programmé la version ST de *Star Raiders* pour les Tramiel.

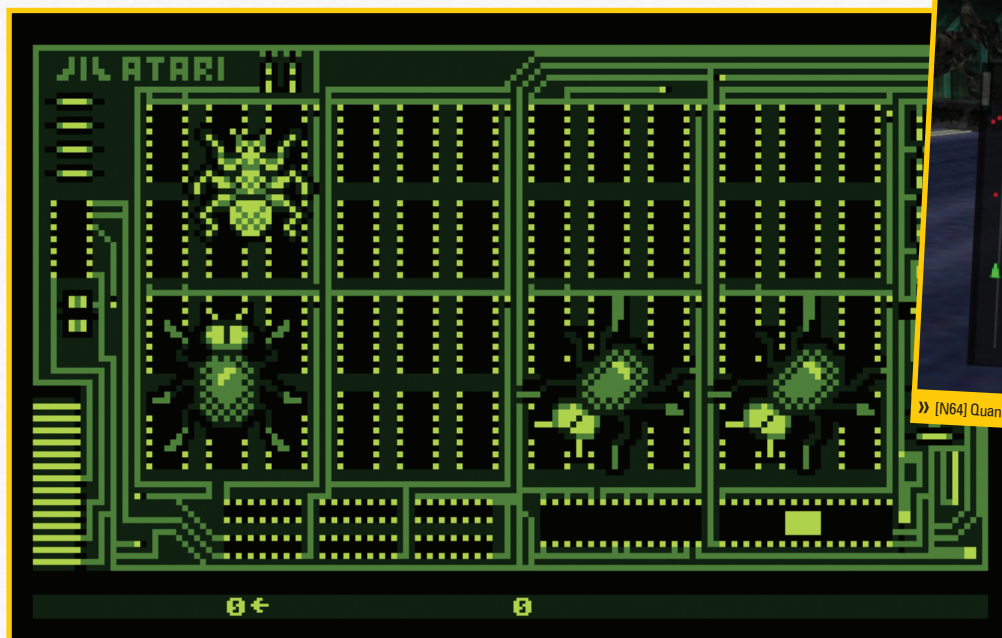
me pétais un doigt le lendemain et que je ne pouvais plus taper, le projet s'arrêtait, mais que si lui se cassait la gueule dans l'escalier et se rompait le cou, le boulot irait beaucoup plus vite.

Et il vous a lâché ?

Non, il est allé chouiner auprès de mon supérieur, Dennis Koble. Quand il a fini sa tirade, Dennis lui a sorti qu'il ne voulait plus jamais voir sa gueule. On se serrait les coudes.

Vous avez aussi programmé *Missile Command* pour l'Atari 5200. C'était comment, de bosser sur cette machine ?

Une chienlit. La 5200 était un projet monstre, et ce qui en est sorti, c'est de la merde. C'était une très mauvaise idée. On avait la 2600 et on était les rois du pétrole, mais vu que Ray Kassar [Président d'Atari, *NDLR*] était un homme d'affaires lamentable, il a poussé dehors les quatre programmeurs qui ont fondé Activision. Ça a mis Atari dans une sale position qui aurait pu être évitée.



» [Atari 2600] Rob n'est pas très fier de ce qu'il a fait sur Bug Hunt, comme il le raconte dans l'encadré ci-dessous...



» [N64] Quand Atari a imposé, Rob est entré chez 3DO pour piloter le développement de BattleTanks.

SALE BÉBÊTE !

À propos de Bug Hunt



"C'est le pire projet sur lequel j'ai travaillé", nous raconte Rob en riant quand on lui parle de Bug Hunt, conçu en collaboration avec le graphiste Alan Murphy. "On m'a dit qu'Atari avait désespérément besoin d'un jeu à vendre avec son lightgun, avec un délai de six semaines pour le faire. Je leur ai répondu que c'était impossible – qu'on en avait eu la preuve avec E.T.!. Je les ai traités de dingues, mais j'ai accepté de le faire, à la condition qu'on ne me demande jamais de faire une suite ou un remake, parce que je savais que ça allait être de la merde en bâton."

Rob et Alan livrent leur jeu de tir sur cibles simpliste dans les temps, et s'octroient le luxe d'afficher leurs noms en grandes lettres sur l'écran-titre. "Je savais que la politique de la boîte était de ne jamais créditer les concepteurs, mais c'était pour leur donner un truc à rejeter, aux pontes de la hiérarchie. Il en faut toujours un, dans tous les projets. Mais ils l'ont gardé! Le seul de mes jeux où mon nom apparaît en gros, c'est le plus pourri de tous!"

» OK, mais quel rapport avec la 5200?

Derrière la 5200, il y avait le duo Atari 400/800, qui devaient être nos nouvelles machines de jeu. Malheureusement, à cette époque, Atari avait les yeux plus gros que le ventre et avait engagé ces commerciaux qui affirmaient que plus personne ne voulait de jeux, qu'il fallait monter à l'assaut d'IBM. On aurait pu vendre l'Atari 400/800 comme machines de jeu de deuxième génération, en 1980, mais... ils ont préféré essorer la 2600 jusqu'à la dernière goutte.

Donc la 5200, c'était trop tard, trop peu?

Pour moi, tout le projet est une connerie. Je les avais prévenus, à la direction, après que mon équipe de programmeurs m'ait informé que la machine était horrible. Le pire, c'est que j'ai dû les convaincre que ce n'était pas si mauvais que ça...

Vous développiez encore sur 2600, en 1983. Vous avez dû être content, quand vos potes du marketing vous ont demandé de faire un jeu sur la licence du Muppet Show?

C'était vers la fin de la 2600, le marketing avait pris le pouvoir, on bossait comme des dingues six jours sur sept, et tout le monde en avait marre de travailler sur une machine qui aurait dû être mise à la retraite des années plus tôt. Mais bon, c'est la vie... C'est ce que j'appelle le 'nouvel Atari', celui où ce ne sont pas les ingénieurs qui décidaient, mais les commerciaux qui décidaient qu'il fallait faire un jeu avec Peggy la cochonne, par exemple.

Donc ça a dû vous gonfler de faire Pigs In Space Starring Miss Piggy (Les cochons dans l'Espace)?

En fait, pour être honnête, c'est un de mes projets préférés! On l'a fait à trois, chacun un niveau, et on s'entendait bien. J'ai fait le Space

C'est à cette époque qu'Atari a commencé à implorer. Vous l'avez senti venir?

Je découpe l'histoire d'Atari en trois périodes : le 'Vieil Atari', celui que j'ai connu à mes débuts. Puis le 'Nouvel Atari', où les commerciaux et les dirigeants décidaient de tout, avec une bonne dose de cocaïne dans le nez. C'est de leur faute, si c'est devenu un enfer. Ils ne savaient pas ce qu'ils faisaient et ils n'avaient pas la moindre idée pour les jeux. Et surtout, ils ont mis la société dans la panade, avec leurs conneries. Ces mecs ont claqué des millions pour décorer leurs bureaux luxueux – ils avaient même des lunettes de WC plaquées or! Je me souviens d'avoir été invité à un séminaire pour les managers de la boîte. Il y avait 2000 participants. En tout, il y avait 4000 employés, chez Atari, dans le monde entier. Vous voyez le problème?

Attendez, vous étiez passé manager, Rob?

Je n'avais pas eu le choix, donc oui, mais je ne manageais pas grand-chose. J'avais dit aux programmeurs que je n'en avais rien à secouer de ce qu'ils fichaient, tant que le boulot était fait. C'était des gens qu'on pouvait gérer de cette façon. Atari a toujours tourné grâce aux ingénieurs, en arcade et pour tout le reste. Les autres, c'était des déchets. Quand les Tramiel ont repris la boîte, ça a fait le ménage. Un gros bol d'air frais. J'étais ravi.

Avez-vous envisagé de partir d'Atari quand vous avez vu que tout s'effondrait autour de vous?

J'aurais pu chercher un boulot ailleurs, mais j'ai vu que les Tramiel avaient la tête bien vissée sur les épaules. Ils ont viré les superviseurs et tous les parasites pour ne garder que les ingénieurs qui savaient ce qu'ils faisaient. C'est ma troisième époque, 'L'Atari Tramiel'. Et c'était



» [Jaguar] *Hover Strike* démontrait le potentiel de la Jaguar et de son lecteur CD.

chouette. Si vous étiez compétent et que vous leur rapportiez du fric, ils vous adoraient et vous traitaient comme si vous faisiez partie de la famille. Les Tramiel étaient des gens bien.

Vous êtes donc resté, et vous avez programmé la version Atari ST du célèbre *Star Raiders*, un jeu de tir au *lightgun* du nom de *Bug Hunt*, puis vous avez travaillé sur la Lynx, la console portable d'Atari.

Ça s'appelait d'abord la Handy, d'Epyx Games, et ils n'étaient pas très contents du contrat que leur avait fait signer Jack Tramiel – comme souvent, avec lui. La première fois que je l'ai vue, c'était un prototype monté sur une planche de contreplaqué, d'environ un mètre carré. J'ai travaillé là-dessus quelque temps. Dave Needle, l'architecte de la machine, était un vrai génie. Il racontait qu'il venait de Jupiter, et c'était probablement le cas.

Vous avez programmé *Warbirds*, pour la Lynx, un jeu de combat aérien impressionnant, sur le thème de la Première Guerre mondiale.

J'ai pas mal exploité les rotations et le *scaling* de sprites, qui marchaient vraiment bien. J'ai étudié comment les avions volaient et je me suis beaucoup documenté sur la simulation aérienne. J'ai même eu des compliments de la part de pilotes d'avion... C'est le meilleur jeu que j'ai fait, de loin.

Puis vous avez encore travaillé sur un nouveau hardware quand Atari a développé la Jaguar, au début des années 90.

Je suis le premier programmeur à avoir mis les mains sur le hardware Jaguar. On m'avait chargé de faire tourner le processeur graphique, et je peux vous dire que ça a été un cauchemar ! Ça déraillait constamment, c'était un vrai défi de trouver ce qui ne fonctionnait pas – et qui aurait dû fonctionner, d'après les concepteurs. Mais c'était bien, c'était une bonne machine. Je n'avais encore jamais bossé avec un système de blitter, avant, et c'était à la fois amusant et rapide. Regardez ce qu'en a fait Jeff Minter !

Est-ce l'échec commercial de la Jaguar qui vous a finalement convaincu de partir d'Atari ?

Je ne suis pas parti d'Atari, c'est Atari qui m'a lâché, quand la boîte a fait faillite ! Ça faisait déjà des années, que je bossais de chez moi. Mon supérieur m'a appelé, un jour, pour me dire qu'il venait de poster mon tout dernier chèque. Ça faisait longtemps que je m'y préparais.

C'était plus ou moins inévitable.

Vous avez ensuite travaillé chez Irrational Games et Mindscape, avant d'entrer chez 3DO.

Au début, c'était génial, quand il n'y avait que Trip [Hawkins, fondateur de 3DO, *NDLR*] et les ingénieurs. On a fait *BattleTanx*, qui a été un gros succès. Vous savez que vous tenez un bon jeu quand toute l'équipe qui l'a conçu a envie d'y jouer. Et puis, Trip a commencé à engager ces clowns, dont pas mal de ses anciens potes d'EA pleins de frics. Je lui ai dit qu'il devrait engager des gens qui avaient le feu sacré, des passionnés, pas des types qui passaient leur temps à surveiller la valeur des actions EA toute la journée. J'en ai eu marre, et je me suis barré.

Et dans les années 2000, vous avez participé au développement de grosses franchises, comme les *Sims 2*.

Vous avez déjà entendu parler des "conjointes EA", ces personnes qui passaient leur vie au boulot et obligeaient tout le monde à faire pareil ? Ils m'ont engagé pour remplacer un gars de ce genre, et ils voulaient que je me comporte comme lui. Je me souviens, un soir, très tard, j'avais dit à un membre de l'équipe de rentrer chez lui pour se reposer. Il m'a répondu que je ne le pensais pas, que je ne voulais pas vraiment qu'il parte. Ils étaient tellement exploités qu'ils étaient complètement paranos.

Ça s'est mieux passé, sur le jeu *Les Simpsons* (sorti en 2007, *NDLR*) ?

Non, c'était horrible. Personne, dans l'équipe de développement, ne jouait au jeu, ils faisaient juste leur part du boulot. Ça n'intéressait personne. C'était à mourir. On savait que ça allait être mauvais avant même que ça soit fini.

OK... alors... peut-être *Spider-Man : le Règne des ombres*, l'année suivante ?

C'était un cauchemar, aussi, mais j'avais besoin d'argent. J'avais une fille à mettre à l'université. À ce moment, j'en avais plein le dos, du monde du jeu vidéo.

C'est donc votre dernier jeu ?

Non, après, j'ai bossé avec des gens vraiment bien chez Innovative Leisure. Ed Rotberg et Owen Rubin, des anciens d'Atari. C'était une belle façon de finir une carrière, de boucler la boucle entre ingénieurs qui font des jeux, qui travaillent ensemble, qui se parlent. Dommage qu'on n'ait sorti aucun jeu.

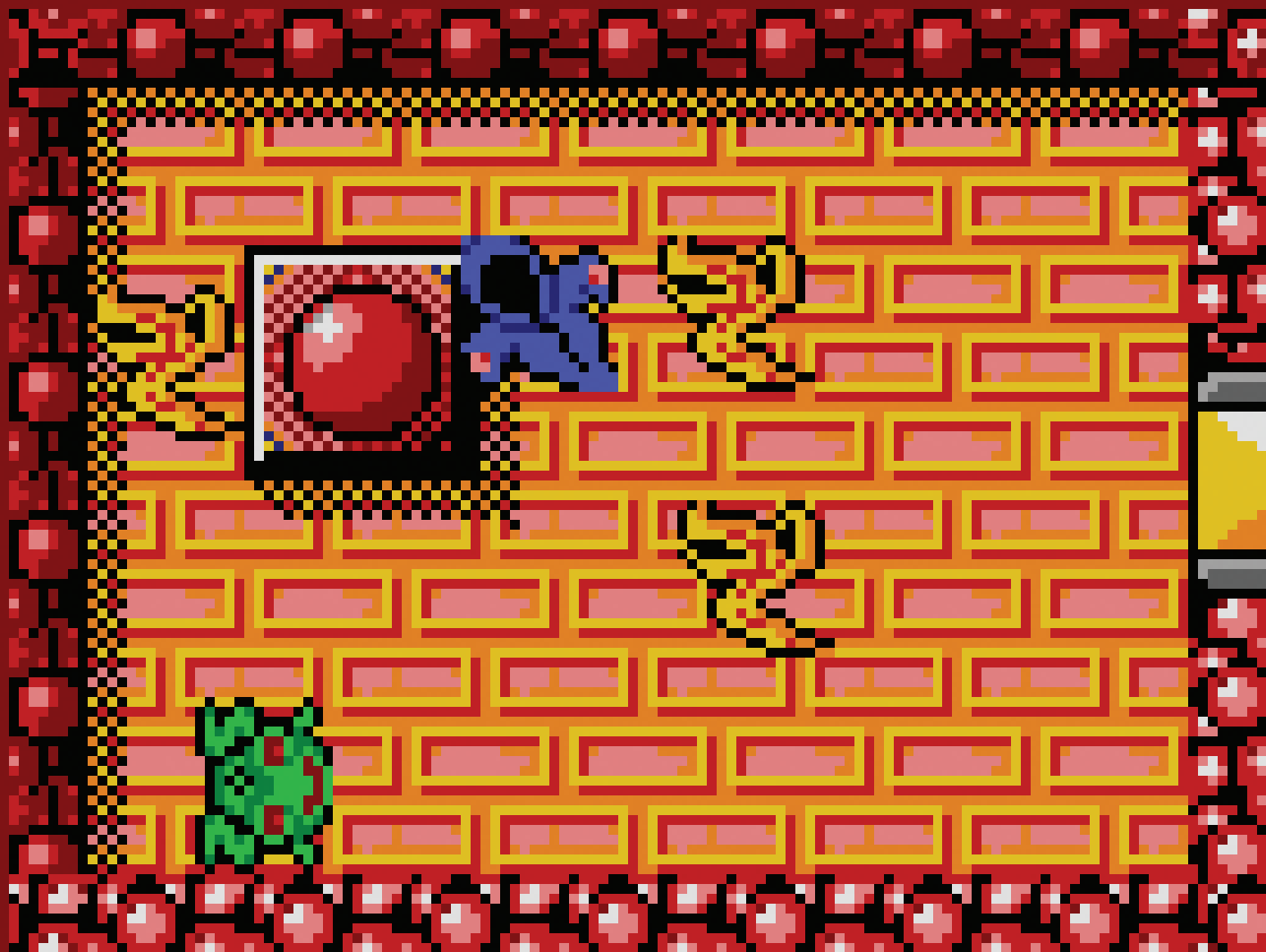
Vous avez encore été victime d'une gestion foireuse, comme au bon vieux temps ?

Oui, mais au moins, cette fois, ceux qui ont merdé, c'était des amis ! ★

“ J'aurais pu chercher un boulot ailleurs, mais j'ai vu que les Tramiel avaient la tête bien vissée sur les épaules.... ”

Rob Zdybel





Ranarama

C'EST LA FÊTE À LA GRENOUILLE

RÉTROVIRUS



» ATARI ST » GRAFTGOLD » 1990

**Un Gauntlet avec des grenouilles ?
On signe où ?**

Ce jeu de 1990, dont le titre est un jeu de mots entre '*Ranidae*' (grenouille) et le nom d'un célèbre groupe de chanteuses des années 80 (*I'm your Venus*, tout ça), emprunte en effet pas mal d'éléments au hit d'Atari, tout en affichant des différences intéressantes. Tout d'abord, on doit un peu plus se creuser la tête, pour accéder aux runes servant à lancer des sorts. Ces symboles magiques sont protégés par des sorciers, et quand vous entrez en contact avec l'un d'entre eux, vous basculez dans un mini-jeu où vous devez remettre les lettres de '*Ranarama*' dans l'ordre, dans un temps limité. Et c'est moins simple qu'il n'y paraît.

Au fur et à mesure de vos victoires, vous déverrouillerez des sorts de plus en plus puissants pour affronter les mille et un

dangers des donjons du jeu. Contrairement à *Gauntlet*, on ne voit que les ennemis de la salle où on se trouve, aussi peut-on très vite se retrouver dans des situations plus que délicates si on ne fait pas attention, tout en perdant le moins de temps possible. Cette tension est un des grands points forts de *Ranarama*, qui demande une constante vigilance.

Si la version Atari ST n'a pas été programmée par le créateur du jeu, Steve Turner (l'écran-titre crédite James Hutchby), elle reste fidèle à l'original 8-bits (Amstrad CPC, C64 et ZX Spectrum). La mouture 16-bits est plus facile à jouer, grâce notamment à des graphismes plus clairs et colorés qui permettent de repérer plus rapidement les glyphes quand on entre dans une salle. Étonnamment, *Ranarama* n'est pas sorti sur Amiga, aussi l'Atari ST en a-t-il l'exclusivité 16-bits. ★



THE LION KING

Le jeu de plateforme du *Roi Lion* sur supports 16-bits est souvent cité comme un des meilleurs jeux sous licence de tous les temps, malgré un développement gangréné par des démissions, la parano de Disney et un marché surpeuplé...

INFOS

- » **ÉDITEUR :** Virgin Interactive Entertainment
- » **DÉVELOPPEUR :** Westwood Studios
- » **SORTIE :** 1994
- » **PLATEFORMES :** Diverses
- » **GENRE :** Plateforme

Tout comme les films Disney de la même époque, il n'est pas évident de désigner le meilleur jeu Disney de l'ère 16-bits. Pour certains, c'est *Castle Of Illusion* ou *QuackShot*, pour d'autres, *Aladdin* voire *Toy Story*, mais *The Lion King* remporte la grande majorité des suffrages. On pourrait croire que

la création d'un jeu de ce type aurait été simple, pourtant, ce fut tout le contraire...

Il a d'abord fallu trouver un développeur. Avec *Aladdin*, Virgin Interactive avait prouvé être capable de répondre aux exigences du studio d'animation, mais ses équipes étaient débordées, aussi a-t-il fallu se tourner vers un autre développeur. Le choix se porte sur Westwood Studios, qui n'a pas encore conçu *Command & Conquer*, mais s'est déjà fait remarquer avec des productions de haut vol. Louis Castle, cofondateur du studio de Las Vegas et futur réalisateur du jeu *The Lion*

King, nous raconte comment les choses se sont présentées : "Les gens de Virgin sont venus nous voir en nous disant qu'on était assez bons pour venir grossir les rangs de leurs équipes de développement de jeux de plateforme, et en nous proposant de nous occuper de la prochaine propriété intellectuelle de Disney, *Le Roi Lion*."

Si Westwood peut sembler un choix surprenant, il faut savoir qu'à l'époque, le développeur avait déjà sorti plusieurs jeux sous licence, et apparaissait comme un choix évident



» [Mega Drive] Le jeune Simba ne peut faire grand-chose, sinon se rouler en boule et rugir façon miaulement...

LE



KING

pour Virgin, qui propose un partenariat : l'équipe de Dave Perry, à Irvine, fournirait le design et le support de développement, et aiderait les gens de Westwood à concevoir un jeu dont tout le monde pourrait être fier. "J'étais vraiment, vraiment réticent", nous avoue Louis, étonnamment. "On était fin 1993, ma femme était enceinte, on allait avoir des jumeaux. Ma première réponse, ça a été : 'Non. Hors de question. Je ne veux pas faire ça !'"

Mais pour Virgin, 'Non' n'est pas une réponse acceptable, comme l'explique Louis : "Martin Alper, alors président de Virgin Interactive, m'a dit de venir à Burbank Studios pour voir les cinq premières minutes du film. Si je ne voulais toujours pas



DU MÊME DEV'

EYE OF THE BEHOLDER
PLATEFORMES :
 DIVERSES
ANNÉE : 1991

COMMAND & CONQUER (CI-DESSUS)
PLATEFORMES :
 DIVERSES
ANNÉE : 1995

BLADE RUNNER
PLATEFORME : PC
ANNÉE : 1997

"Ma première réponse, ça a été : 'Non. hors de question. Je ne veux pas faire ça'"

Louis Castle

après les avoir vues, alors tant pis, il comprendrait. Vous savez, Martin était un gros roublard. Il savait que je serais ému. Et il avait raison."

Après avoir vu la scène d'ouverture du *Roi Lion* avant tout le monde, Louis change d'avis et pense que Westwood doit s'occuper de l'adaptation du jeu, avec le support de Virgin et de ses développeurs de talent. En tout cas, c'était l'idée.

"Je crois que je venais à peine de cliquer sur le bouton 'Envoi' du message où je disais qu'on était d'accord, que Dave Perry et son équipe décidaient de partir pour fonder Shiny", nous raconte Louis. "Bref, il n'y avait plus personne, à Irvine, qui sache comment on faisait des jeux de plateforme." Sans les personnes ou les outils nécessaires, le support de Virgin ne vaut plus grand-chose. "Bref, on était en décembre, le jeu devait sortir en juillet, et on n'avait pas la moindre ligne de code, pas de support, et on devait monter une équipe à partir de rien. Disney ne nous fournissait pas de détails sur l'histoire, donc tout ce qu'on avait, en gros, c'était



mes souvenirs de ce que j'avais vu du film. Et ma femme venait d'accoucher de nos jumeaux, comme si tout ça n'était pas déjà assez stressant !"

Le travail avait déjà commencé avant la dispersion de l'équipe de Virgin, mais Disney, fidèle à sa réputation, reste très évasif sur *Le Roi Lion*...

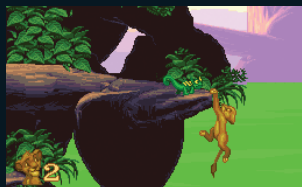
Louis se souvient qu'à l'époque, le succès n'était pas garanti pour les films d'animation de Disney avec des animaux : le film est à la fois la plus grosse production

» [SNES] Le jeu est globalement assez difficile, et il faut s'accrocher pour espérer arriver à la fin!



» [Mega Drive] L'équipe technique de Disney pensait que la séquence de la poursuite était impossible à réaliser dans un jeu, mais Westwood a prouvé le contraire.

HAKUNA PORTATA !



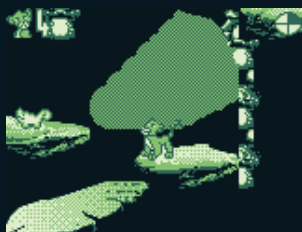
SNES

□ Contrairement à *Aladdin*, qui a été développé par des studios différents sur SNES et Mega Drive, Westwood s'est occupé de ces deux versions de *The Lion King*. La SNES se distingue par sa séquence de poursuite en *Mode 7* et par des graphismes plus percutants.



MASTER SYSTEM

□ La Master System ne peut évidemment pas rivaliser avec la Mega Drive, et le gameplay et les graphismes en prennent un coup. Par contre, le jeu suit la même structure que les versions 16-bits, sur des niveaux retravaillés, avec une courbe de difficulté moins abrupte.



GAME BOY

□ Sans surprise, c'est la version la plus dépouillée du jeu, bien qu'elle garde pas mal d'éléments du jeu d'origine. Ça reste un jeu de plateforme décent pour ce support.

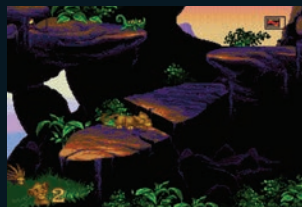


PC

□ Si cette version est chiche en couleurs et en sons, elle nécessite pourtant une configuration musclée pour tourner. Beaucoup de gens l'ont acheté avant de se rendre compte que ça ramait trop chez eux pour être jouable...

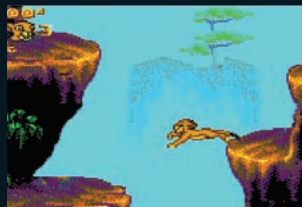
MEGA DRIVE

□ La version Mega Drive de *The Lion King* a les mêmes qualités et défauts que tant de jeux de cette génération : elle est graphiquement en retrait, mais le mouvement et l'animation sont bien plus fluides et rapides.



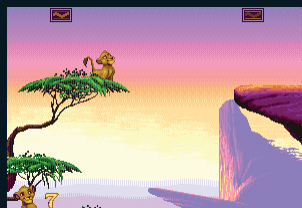
GAME GEAR

□ Cette version portable est quasiment la même que sur Master System, à l'exception des graphismes revus pour le petit écran de la Game Gear. Le jeu n'en souffre pas tellement, contrairement à bien d'autres titres sortis sur ce support.



AMIGA

□ S'il n'y a rien à lui reprocher en termes de graphismes ou de gameplay, il manque plusieurs niveaux de jeu à la version Amiga, parce que son programmeur a manqué de temps pour le faire.



NES

□ Malgré les piètres graphismes, les sons pas terribles et le gameplay mou du genou, la version SNES réussit quand même à suivre le modèle original de Westwood. Mais c'est un portage trop poussif pour mériter qu'on s'y intéresse.



"Chez Disney, ils étaient si paranos qu'on avait des semaines de retard"

Louis Castle

► de son histoire, mais aussi un gros risque. C'est pourquoi le studio ne fournit que le minimum à Westwood, qui doit se débrouiller avec ça. "Alors j'ai demandé à mon équipe 'Bon, ben on fait quoi?'" nous raconte Louis. "On ne connaissait pas l'intrigue du film ou quoi que ce soit. On savait juste que c'était vaguement inspiré de Hamlet, que c'était une histoire de passage à l'âge adulte et de découverte et d'un lionceau qui allait devenir roi. Donc on a brodé autour de ça."

Westwood développe donc plus ou moins deux jeux différents : un premier avec le jeune Simba, où l'on saute sur la tête des ennemis pour les vaincre ; et un second avec le lion devenu adulte, plus axé sur la bagarre. "On en avait discuté avec Seth Mendelsohn, le designer du jeu, et on avait choisi de faire les deux", nous dit Louis. "C'était ambitieux, même quand on pensait bénéficier de l'aide de Virgin."

Pour que le jeu soit un succès, il doit se distinguer au sein d'un genre plus que saturé : "Le jeu de plateforme est un genre très connu, avec



» [SNES] Le duo comique de Timon et Pumbaa n'apparaît que dans les mini-jeux.

ses codes et ses références", nous dit Louis. "Et il faut constamment surveiller ce que fait la concurrence, tout en sachant ce qu'on pourra faire ou non, mais aussi ce qu'on veut faire ou pas. On a soigneusement sélectionné les idées qu'on emprunterait aux meilleurs titres de plateforme du moment – et la barre était très haut placée. C'est un peu comme si aujourd'hui, on allait faire un FPS qui écraserait *Counter-Strike*. Pas simple !"

Le développement du jeu n'a connu aucun souci technique particulier, en dehors de la célèbre séquence de poursuite face caméra. Le principal obstacle, c'était Disney : "C'était très particulier, de bosser sur une propriété intellectuelle si cruciale, pour Disney",



BANDE DE MICKEYS!

Du bonheur façon Disney dans tes jeux 16-bits...



CASTLE OF ILLUSION

□ Le plus connu des jeux Mickey 16-bits s'est imposé comme référence des jeux Disney de cette génération. C'est un parfait cocktail de bonne plateforme, de beaux graphismes et d'une bande-son entraînante – et d'ailleurs, il ne vous aura pas échappé qu'on vous en parle dans ce même numéro, page 96.



ALADDIN

□ Une parfaite illustration de la guerre SNES/Mega Drive, étant donné que les deux versions ont été conçues par des développeurs totalement différents. Les deux titres sont de belle facture, mais on a de meilleurs sons et graphismes d'un côté, et un gameplay plus exigeant et plus équilibré de l'autre.



QUACKSHOT

□ QuackShot revisite les mécaniques classiques du jeu de plateforme traditionnel, avec son pistolet à ventouses à upgrader, grâce auquel on peut accéder à de nouvelles zones dans les niveaux déjà visités. Avec en prime de chouettes visuels et une approche scénaristique intéressante.



TOY STORY

□ S'il n'a pas remporté autant de succès que le film, ce titre de plateforme a plein de qualités, notamment ses graphismes en pseudo-3D. La version Mega Drive est la meilleure de toutes – elle bat même le portage PC auquel il manque un niveau. On vous en a parlé dans la rubrique À l'affiche du précédent numéro...

se souvient Louis. "Ils faisaient des secrets de tout! Au final, on a dû partir pour la Floride, avec mon équipe. On s'est installés près des studios Disney pour aller bosser dans les mêmes locaux que les animateurs du film. Ils étaient si paranos et ils rechignaient tellement à nous envoyer des éléments qu'on avait des semaines de retard."

Malgré les délais et le manque d'information, Westwood peut compter sur un soutien de choix : celui des animateurs de Disney. "On réglait le gameplay avec des personnages schématiques, de simples

bâtons, avec lesquels on peaufinait les animations", raconte Louis. "Puis on filait ces séquences aux animateurs de Disney, qui les refaisaient pour obtenir quelque chose de plus en phase avec le film. Ils nous faxaient des scans avec des filigranes, qu'on scannait pour les intégrer dans le jeu, toujours avec les filigranes, comme base de travail. Puis on redessinaient par-dessus, image par image. C'était laborieux, mais ça a énormément joué, dans le rendu du jeu."

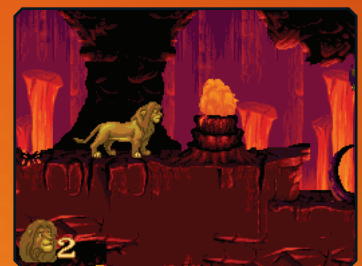
Pour des jeux sous des licences aussi énormes, il n'est pas évident de définir les raisons de leur succès. Si d'un côté, le jeu fait preuve

d'originalité avec ses deux gameplays complémentaires, celui du Simba jeune et du lion adulte, il retranscrit aussi à merveille l'ambiance du film – grâce, en effet, à ses superbes animations. Mais tout cela suffit-il à expliquer l'engouement du public pour le jeu?

"Une fois le master envoyé, on s'est carrément écroulés. On était tous épuisés", nous raconte Louis. "Vu le succès du film, on espérait que le jeu marche bien, également. On était allés à l'avant-première du film, et le buzz qui enflammait les médias nous avait fait comprendre que ce serait un gros hit, quelques semaines avant qu'on ait fini le jeu. Autant dire qu'on était à la fois très excités et terrifiés! *The Lion King*, c'est le jeu Westwood multiplateformes qui s'est le plus vendu. Si la pression que nous mettait Disney et les complications qui en découlaient ont été un véritable enfer, pour nous, on a fini par livrer un jeu de plateforme très soigné qui a surfé sur la vague du succès du film. Et heureusement! Si ça avait été un désastre, on n'aurait sans doute jamais pu faire ce qu'on a fait ensuite!" *



» [Mega Drive] Le deuxième niveau est volontairement difficile : le but était que les joueurs ne louent pas le jeu, mais l'achètent.



» [SNES] Les niveaux où l'on incarne un Simba plus âgé sont plus orientés 'action'.

Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



SG-1000

Malgré son catalogue relativement modeste, la première console de salon de Sega cache quelques pépites, souvent exclusives à ce support. Devinez qui est allé vous les dénicher, bien sûr ? (indice : ce n'est pas votre boulanger).



» [SG-1000] Tous les deux ronds, vous devez relever un 'défi' : sauter par-dessus des vagues d'ours, pour des bonus de points.



» [SG-1000] Ces pissenlits n'éclosent que très peu de temps, donc grouillez-vous de les cueillir, mais n'oubliez pas votre antiallergique !

GIRL'S GARDEN

■ DÉVELOPPEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1984

■ L'histoire des jeux ciblant principalement le public féminin est jonchée de déceptions, d'adaptations de licences-pompes à fric ratées aux gros clichés tout pourris ("mettez-lui un nœud rose, ça va plaire aux filles"). Mais ça n'a pas toujours été comme ça. Au début des années 80, il n'y avait guère de cloisonnement des sexes, parce qu'on faisait des jeux pour brasser le plus large public possible. Mais quand il s'est avéré que les bases du gaming (tirer sur des trucs, taper des trucs, tuer des trucs, faire la course contre des trucs) attiraient majoritairement la gent masculine, les salles d'arcade ont cherché comment attirer le beau sexe, généralement avec des titres plus... pacifistes.

Bien conscient de cette nouvelle mode en jupette (on vous avait gardé un p'tit cliché machiste pour l'occasion), Sega commissionne le programmeur Yuji Naka pour faire un jeu 'girly' sur SG-1000 – sans doute une première sur console de salon. Naka construit son jeu autour d'une mécanique de collecte et d'évitement, des principes universels qui ont fait leur preuve dans

des *Pac-Man* et autres *Q*Bert*.

Une jeune fille du nom de Papri et son petit ami, Minto, sont les stars du jeu. Leur romance de jeunesse est menacée par la méchante de service, Cocco, une catin sournoise qui veut ravir le cœur pur du candide Minto et l'éloigner de Papri, son âme-sœur autoproclamée. Piquée au vif, Papri va dans le jardin cueillir un bouquet de dix fleurs pour son bellâtre, afin de prouver son amour et protéger Minto des machinations de l'autre salope.

Les mécaniques de jeu rappellent un *Frogger* vu de côté, où la planification et un bon timing sont de rigueur. Papri doit attendre que les fleurs éclosent pour les cueillir : ramasser des fleurs encore en bouton ne compte pas, et celles que vous mettez trop de temps à récolter fanent. Et mieux vaut éviter de toucher ces cosses sombres, qui détruisent la moitié de votre bouquet. Mais parfois, on n'a d'autre choix que de subir cette pénalité quand c'est la seule route possible entre les rochers et les cours d'eau. Sans oublier les féroces ours mangeurs de jeunes filles qui rôdent dans le jardin (visiblement assez mal entretenu). Si Papri

SI ÇA VOUS A PLU...

MS. PAC-MAN

ARCADE

□ N'allez pas chercher une alternative contemporaine de *Girls's Garden* plus loin : le premier *Pac-Man* se targuait d'être le premier jeu vidéo commercial qui ait séduit des tas de joueuses, aussi pour sa suite a-t-on affublé le *Pac-Man* d'un nœud rose pour en faire une *Pac-Woman*. Ça, et quelques améliorations sympas, aussi.



NIGHTS INTO DREAMS

SATURN

□ Avec une chanson et un peu d'imagination, on pourrait voir dans les promenades pastorales de Claris ou d'Elliot un hommage 3D au premier jeu de Yuji Naka. Oui, c'est un peu tiré par les cheveux. Oubliez.



HARVEST MOON

SNES

□ La romance et l'horticulture sont les deux mamelles de cette longue série de jeux fermiers. Épousez les célibataires du coin en leur faisant la cour et en accomplissant des quêtes pour les faire tomber dans vos bras. Et plus si affinités.



ON A VU SOUVENT REJAILLIR LE FEU...

□ Chaque round est en temps limité, mais au lieu d'un simple chrono, on voit Minto s'éloigner lentement de la douce Papri pour se rapprocher de cette p... de Cocco.

PAPRI... C'EST FINI

□ Le jeu n'a pas de fin, et la difficulté augmente progressivement. La quête d'amour de Papri est donc totalement futile. Elle aurait mieux fait de passer à autre chose dès que ce navet de Minto a commencé à lui faire les yeux doux, à l'autre pétasse.



L'ABEILLE ET LA BÊTE

□ Papri se fait larguer, mais elle n'est pas esseulée pour autant, car les gentilles abeilles lâchent des bonus qui remplissent les pots de miel quand vous les ramassez pendant la pollinisation.

PAS VU, PAPRI !

□ Papri ne sait pas nager et se noie si elle s'approche trop des rivières ou des bords des lacs. La détection des collisions n'est pas toujours très bonne. Un peu comme nos jeux de mots.

s'approche trop, ils vont la prendre en chasse et ne peuvent être calmés qu'avec un pot de miel, en nombre évidemment limité.

Le jardin est très coloré etjoliment animé, et quelques petites touches viennent accentuer l'ambiance bucolique, comme les petits cœurs qui font office de compteurs de vie et qui flottent à l'écran pour réveiller une Papri tombée au champ d'honneur grâce à la puissance de l'amour. Comme c'est romantique.

Si *Girl's Garden* emprunte des éléments à d'autres jeux de l'époque, il réussit à les unifier dans un ensemble cohérent, rafraîchissant et original, toujours rarement égalé plus de 30 ans plus tard. On peut le voir comme un des tout premiers titres du sous-genre *Love Sim*, même si techniquement, c'est plus une *'Jalousie Sim'*. Autant dire que le thème est aussi intemporel qu'universel.

Trésors Oubliés

GP WORLD

■ ÉDITEUR : SEGA ■ ANNÉE : 1985

■ Le premier *GP World* est un jalon, pourtant peu connu, de l'impressionnant catalogue de jeux de course d'arcade de Sega. Le jeu s'appuyait en effet sur les dernières technologies graphiques du moment – le LaserDisc – pour afficher une vue 'ultra-large' sur deux écrans jumaux. On y pilote une F1 superposée à quatre circuits différents en vidéo. L'affichage ultra-réaliste en a ébahi plus d'un à l'époque. Mais quand Sega a voulu convertir *GP World* sur sa modeste SG-1000, il a fallu faire des concessions. Sans doute inspiré par un défi impossible à relever, Sega a tout de même réussi à pousser la console dans ses derniers retranchements et à concevoir le meilleur jeu de course de la machine. Si les détails au bord du circuit sont à leur strict minimum et qu'une grosse partie de l'écran est mangée par une carte énorme et un cockpit simpliste, le jeu tourne à une vitesse impressionnante, servie par des commandes parfaitement réactives. C'est à n'en pas douter le jeu le plus fluide de la SG-1000, qui souffre pourtant souvent de *frame-rates* poussifs, voire complètement aux fraises.

Choisissez la difficulté, puis lancez-vous sur des circuits de plus en plus complexes et compliqués. Le but est de battre le temps de qualification sur deux tours, tout en évitant les autres pilotes. Les collisions à grande vitesse ont tendance à finir en gros accidents, donc mieux vaut éviter de frotter la peinture. Et cerise sur le gâteau, le jeu inclut un éditeur de circuits, impressionnant pour l'époque.

Notez que *GP World* était aussi vendu en bundle avec le volant 'Handle Controller' de Sega, pour une expérience de jeu encore plus immersive. Le compagnon idéal d'un des tout meilleurs titres de la SG-1000.



» [SG-1000] L'éditeur de circuits est un vrai plus, mais il faut bien planifier ce qu'on va faire à cause des limites de taille.

» [SG-1000] Pour éviter la plupart des accidents, pilez et rétrogradez en première (pas comme sur l'image ci-dessus, donc).

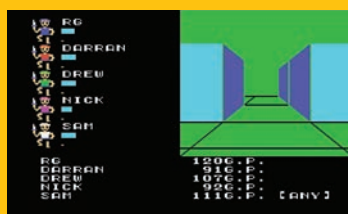
ÇA AUSSI, JOUEZ-4



» PACAR

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1983

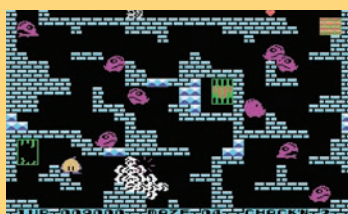
■ On ne vous en voudra pas de croire que c'est un énième clone de *Pac-Man*, mais c'est en fait une suite du *Head-On* de Sega, sorti en arcade en 1979. Si *Pacar* emprunte en effet des éléments au hit de Namco, le thème automobile y rajoute une petite touche originale : votre voiture a deux vitesses, plus une marche arrière très lente, qui change profondément les tactiques d'évitement des dangers...



» THE BLACK ONYX

■ DÉVELOPPEUR : BULLET PROOF / SEGA
■ ANNÉE : 1987

■ Un des premiers RPG japonais, sorti à l'origine en 1984 sur le PC-88 de NEC, a inspiré toute une génération d'explorateurs de donjons buveurs d'hydromel en quête de stats à améliorer. Si le jeu est assez primitif, voire fastidieux, il mérite le coup d'œil pour ses ambitieux donjons 3D – et pour son côté historique. Un patch de traduction en anglais est sorti en 2010, soit dit en passant (donc vous n'avez plus d'excuse).



» CHACK'N POP

■ DÉVELOPPEUR : TAITO/SEGA
■ ANNÉE : 1985

■ Avant que Bub et Bob ne bullent, Mr et Miss Chack'n étaient les stars de ce précurseur, où apparaissent des ennemis qu'on recroisera plus tard... Chack'n peut se déplacer sur les sols et les plafonds et se défendre à coups de grenades. Il faut faire attention au délai d'explosion, pour toucher les ennemis et éviter de s'en prendre plein la tronche, et ramasser tous les cœurs en présence pour passer au niveau suivant.



» SHINNYUUSHAIN TOORU-KUN

■ DÉVELOPPEUR : KONAMI/SEGA
■ ANNÉE : 1985

■ Localisé en Occident sous le titre de *Mikie*, ce jeu de Konami a par la même occasion changé de décor, passant du monde du travail à celui de l'école. Dans la version originale, on incarne un simple employé qui fait de son mieux pour vivre une romance au boulot. Sans oublier au besoin de mettre un coup de boule à son superviseur.

HUSTLE CHUMY

■ DÉVELOPPEUR : COMPILE ■ ANNÉE : 1984

■ **Compile a toujours été très proche de Sega, et a même participé aux premiers portages de jeux sur la SG-1000.** Il n'est ainsi pas très étonnant de voir pas mal de titres du studio sur ce système, comme ce *Hustle Chumy*, où l'on dirige un petit rat d'égout, Chumy, dont la vie relève du 'manger ou être mangé'. Dans chaque niveau/égout, il va falloir ramasser des pommes et denrées tout en évitant les ennemis qui hantent les lieux, avant de retrouver la sécurité de son terrier. Mais attention : plus Chumy mange, plus il est ralenti par son ventre rebondi. Il faut donc bien anticiper les déplacements des créatures du coin pour espérer rejoindre son petit chez soi afin d'y digérer en toute quiétude.

En bon rat d'égout, Chumy n'est pas sans défense et tire des boules de feu (ça sent le mutant radioactif, tout ça...). Et plus son embonpoint le ralentit, plus la portée de ces boules augmente, ça compense. Chumy peut aussi sauter afin d'éliminer des menaces, si le timing est bon.

Avec des mécaniques simples, Compile signe, une fois encore, un de ces jeux de plateformes-puzzles complexe et captivant dont le studio a le secret...



» [SG-1000] Chumy adore les pommes. Il n'est pas très regardant sur l'hygiène, donc même les pommes qui traînent par terre lui conviennent.

RÉTRO CACA

» SPACE MOUNTAIN

■ DÉVELOPPEUR : TSUKUDA ORIGINAL ■ ANNÉE : 1984

■ Un clone ambitieux de *Star Wars* avec une séquence de tranchée ratée où l'on ne peut pas éviter les collisions. Le pire, c'est qu'il coûte cher, aujourd'hui, vu sa rareté. Préférez-lui le Zoom 909 de Sega.



» ORGUSS

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1984

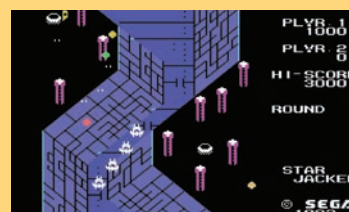
■ Ce shooter vu de côté adapté d'un anime des années 80 met en scène un robot transformable, dans des décors jolis tout plein. Sous sa forme mech, l'appareil déchaîne l'enfer sur terre, mer et air. Un bouton suffit à le transformer en jet effilé et agile, pour mieux éviter les balles et avancer plus vite (si l'on vole assez haut). *Astro Flash* (ou *Transbot* en Occident), sur Master System, est la suite de ce jeu.



» CHAMPION BILLIARDS

■ DÉVELOPPEUR : COMPILE
■ ANNÉE : 1986

■ *Billiards* est le plus réussi de tous les titres de la gamme *Champion Sports*. Malgré une physique de boule réaliste, cette simulation de Compile ne se prend pas au sérieux, plus proche d'un *Zany Golf* ou d'un *Marble Madness* que du billard traditionnel. On peut même casser des boules pour libérer le Flicky de Sega, mais on ne gagne des points qu'en nettoyant les différentes tables du jeu.



» STAR JACKER

■ DÉVELOPPEUR : SEGA
■ ANNÉE : 1983

■ Sega reprend la formule du *Xevious* de Namco, avec une petite particularité : au lieu de démarrer avec un certain nombre de vies, on commence le jeu avec quatre vaisseaux en formation. On part aussi avec une puissance de feu maximale, mais rapidement, les choses se gâtent et vu qu'il devient difficile d'avoir l'œil partout, on se retrouve vite à voler en solo.



» ROCK N' BOLT

■ DÉVELOPPEUR : ACTIVISION/SEGA
■ ANNÉE : 1985

■ Un des titres les moins connus du catalogue Activision ! Dans ce puzzle-game en fausse perspective, on dirige Louis, ouvrier du bâtiment devant placer des poutres au bon endroit, comme indiqué sur un plan. Il faut bien anticiper les mouvements pour pouvoir revenir à l'ascenseur qui mène au niveau suivant. Le portage SG-1000 est le meilleur de tous.

LA GENÈSE DU

C64

GAMES
SYSTEM



» [C64GS] Hugo délire, mais il ramasse aussi de l'or en évitant la dynamite dans Skaemtrolden Hugo.





» [C64GS] *Robocop 2* a un esprit très "console", notamment avec cet intermède de tir sur cible.

Le Commodore 64 Games System est souvent désigné comme la pire console de tous les temps (même en comptant la N-Gage, c'est dire). Mais qu'est-ce qui a bien pu se passer ?

"Commodore et Sonopress nous ont approchés en mai 1990", se souvient John Twiddy, cofondateur de Vivid Image.

"Je travaillais depuis des années avec Sonopress, à qui je fournissais les protections anticopie Cyberload, sur cassettes. J'ai toujours adoré l'électronique et j'ai été pas mal impliqué dans la conception de la cartouche *Expert* de Trilogic. J'ai commencé à proposer des circuits début juin, avec un système EPROM/ROM 4 Mbits avec interrupteurs 8 Ko. Le hardware que j'avais déjà conçu pour développer l'*Expert* était parfait pour émuler la cartouche, donc j'ai créé un kit de développement pour faciliter la création et le mastering de jeux, pour les éditeurs. Commodore nous a aussi demandé de faire la première compilation sur cartouche, celle qui serait vendue avec la console."

"Sonopress a conçu les cartes-mères à partir de

mes idées, et des prototypes ont été commandés en même temps que des milliers de produits finaux étaient lancés en production – il fallait faire vite, vu les délais impartis. Ça a engendré pas mal de stress, surtout que les prototypes devaient arriver pendant que j'étais en vacances, sur une île grecque isolée. J'ai pu téléphoner au bureau le jour où ils l'ont reçu, et on m'a dit que ça ne fonctionnait pas. Vu que personne ne comprenait pourquoi, il fallait que je rentre en Angleterre pour chercher moi-même, mais heureusement, au dernier moment, juste avant que je décolle et ne laisse ma petite amie en plan, ils ont trouvé que ça ne marchait pas parce que le circuit était en deux parties, dos à dos, et que si elles étaient reliées dans la version finale, il fallait souder manuellement le prototype pour tout connecter, ce qu'avait oublié la personne qui l'avait assemblé."

Mev Dinc, également cofondateur de Vivid, a lui aussi travaillé sur le système : "On avait de très bonnes relations avec Commodore, vu qu'on avait fait de belles choses sur C64 et Amiga", nous raconte-t-il. "Je crois qu'on a vendu plus de 15 kits de développement, ce qui était un exploit, vu le petit nombre d'éditeurs qu'il y



» De haut en bas : John Twiddy, Mev Dinc et Paul Hughes.



» [C64GS] Ocean a sorti des tas de jeux sur ce support, dont *Navy Seals*.

LA CONCURRENCE

Les machines auxquelles le C64GS se frottait...



L'AMSTRAD GX4000

□ Sorti en même temps que la gamme Plus en 1990, le GX4000 avait de meilleures capacités graphiques et sonores que le C64GS. Mais c'était aussi une machine 8-bits, qui a souffert d'un cruel manque de jeu. Amstrad a arrêté la production au bout de seulement quelques mois.



LA MASTER SYSTEM

□ En 1990, il s'était écoulé plus de Master System que de NES en Europe, et le convertisseur Power Base garantissait la rétrocompatibilité à tous ceux qui passaient à la Mega Drive.



LA NES

□ Les ventes de la NES étaient plus que décentes, en France, après que Bandai ait repris la distribution de la console sur notre territoire (Nintendo n'avait pas encore de véritable antenne européenne).



LA MEGA DRIVE

□ Le lancement de la Mega Drive fin 1990, bundlée avec *Altered Beast*, a amorcé l'ère des consoles 16-bits en Europe, où la console de Sega a longtemps dominé le marché, et pas seulement grâce à ses presque 18 mois d'avance sur la sortie européenne de la SNES.



C64 GAMES SYSTEM

► avait à l'époque !" Le GS n'est pas la seule console sur laquelle Mev et John aient travaillé : "On a aussi participé à la conception de l'infortuné système Konix", nous dit Mev. "John est un des meilleurs programmeurs que je connaisse, et grâce à ses connaissances et à son talent, on a pu expérimenter des trucs." En plus de sa cartouche de 4 jeux (*International Soccer*, *Klax*, *Flimbo's Quest* et *Fiendish Freddy's Big Top O' Fun*), le GS était vendu avec le joystick Annihilator de Cheetah, doté d'un bouton de tir secondaire et offrant donc des fonctions *in-game* supplémentaires. "C'était une bonne idée, mais peu de jeux s'en servaient

véritablement", souligne Mev. Ajoutons que le joystick en question était de bien piètre qualité.

Pour John, les cartouches ont plusieurs avantages : "Les temps d'accès, la protection contre le piratage et la solidité étaient de vrais atouts, mais ça coûtait aussi plus cher et la production était plus longue." À l'origine, les cartouches C64 ne faisaient que 16 Ko, mais cette nouvelle génération a bien plus de mémoire : "Les cartouches pouvaient occuper une banque de 8 Ko dans l'espace mémoire du C64, donc le système d'interrupteurs permettait théoriquement d'exploiter



» [C64GS] Le manuel tactique de *Cyberball* est plus complet sur cartouche que dans les versions cassette et disquette du jeu.

une mémoire quasi-illimitée", explique John. "Cependant, à cause du prix des ROM/EPROM, on ne pouvait pas décemment aller au-delà des 512 Ko. Les coûts grimpaient significativement, au-delà." Les propres jeux de Vivid, dont *Hammerfist* et *First Samurai*, n'ont pas été produits sur cartouche ! "On ne l'a jamais envisagé à cause des coûts de production, bien trop élevés pour une petite structure comme la nôtre."

Commodore lance le GS en décembre 1990 sur un marché agité. On promettait plus de 100 jeux au lancement, mais le soutien n'a pas suivi. Ocean a publié la grande majorité des 28 jeux GS officiels, avec son propre système de développement de cartouches, comme le raconte le développeur Paul Hughes : "Dave Collier s'est pointé un jour avec une cartouche de 30 centimètres en me disant que le hardware qu'il concevait pour une 'console basée sur le C64' allait sortir. En gros, c'était une ROM avec interrupteur qui se greffait à la mémoire et contournait la RAM du C64. L'intérêt de la chose, c'est



LES MEILLEURES CARTOUCHES



BATTLE COMMAND

□ L'impressionnant jeu de tanks en 3D de Realtime exploite la mémoire de la cartouche pour accélérer l'affichage de ses polygones texturés et de ses objets en fil de fer. Un jeu assez complexe, avec dix missions de plus en plus difficiles, un système de sauvegarde par mot de passe, une interface au curseur et un arsenal étendu.

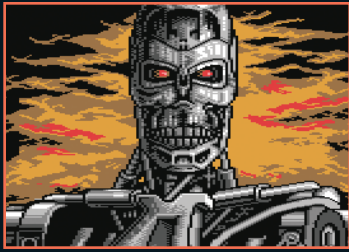
POWER PLAY

□ Une très bonne compilation signée The Disc Company, avec deux titres reprogrammés pour le support cartouche (l'excellente simulation de foot *Microprose Soccer* de Sensible, et le jeu de course *Stunt Car Racer*), plus l'horriblement difficile jeu de plateforme-action *Rick Dangerous*. Bref, on en avait pour son argent.



MYTH HISTORY IN THE MAKING

□ Un jeu de System 3 où un voyageur temporel en jeans affronte des créatures des mythes grecs, égyptiens et vikings. Des décors superbes, des animations de haut vol et des sons très réussis servent un gameplay doté de bonnes idées (dont une légendaire séquence de shoot-'em-up).



» [C64GS] L'impressionnante séquence d'intro du jeu Terminator 2. Mieux vaut ne pas s'appeler Sarah Connor.



» [C64GS] Même s'il n'a pas été tellement amélioré sur ce support, Microprose Soccer reste sympa à jouer.

qu'Ocean pouvait contrôler toute la chaîne : on n'avait pas à payer de licence pour en produire autant qu'on voulait, sans passer par quelque intermédiaire. Mais ça prenait du temps : il fallait compter des semaines entre le moment où l'on envoyait l'image ROM au constructeur et celui où on récupérait la cartouche, alors que sur cassette, ça se comptait en heures. Il fallait aussi faire très attention avec les commandes. Pas question de commander des tas de ROM de 256 Ko si l'on n'était pas certains de toutes les écouler. Seuls les jeux qu'on considérait comme de l'artillerie lourde avaient droit à de grosses ROMs. Les cartouches allaient généralement de 64 Ko à 256 Ko. Je m'occupais du kernel de bas niveau qui permettait aux développeurs d'envoyer ce qu'ils voulaient de la cartouche où ils le voulaient dans la mémoire, comme depuis une cassette ou une disquette. La ROM coûtait très cher, donc il fallait compresser au maximum le code et les données."

Les titres d'Ocean exploitent au maximum les capacités de stockage des cartouches, comme le souligne Paul : "Navy Seal est un bon exemple. Steve Thomson a fait de beaux écrans supplémentaires à afficher entre chaque niveau. Chacun prendrait bien une minute à charger sur cassette, mais sur cartouche, c'est presque instantané. Sur Battle Command, on a pu optimiser les entrées/sorties RAM, aussi, à la volée."

Chase HQ II exploite le second bouton de l'Annihilator pour les boosts de nitro, et dans Battle Command, ledit bouton active le curseur pour changer les contrôles du tank. Mais le jeu préféré de John sur GS, c'est un titre de System 3 : "Ninja Remix était idéal pour ce support, parce que le jeu était interrompu par tellement de chargements, sur cassette et sur disquette, que le gameplay en pâtissait."

Avec le recul, Paul n'est pas tendre avec le GS : "C'était une

machine un peu pourrie. Quand Gary Bracey nous a apporté la console finale, Dave Collier a tout de suite pris un tournevis pour l'ouvrir, et c'était juste une carte-mère C64 avec des câbles en nappe. Si je me souviens bien, le port pour brancher le lecteur de cassettes était encore à l'intérieur ! Nintendo était en train de conquérir le monde avec ses jeux sur cartouche, et le GS était juste une tentative de ressortir de vieux jeux d'un matos vieillissant. Mais personne n'a été dupe. Pourquoi acheter un GS, alors qu'on pouvait juste brancher la cartouche sur un bon vieux C64 ?"

Commodore n'a pas non plus su promouvoir la pleine compatibilité des cartouches avec son microordinateur, contrairement à Ocean qui l'arborait clairement sur les publicités pour ses cartouches. Les consoles invendues ont été reconverties en ordinateurs,

et des bidouilleurs ont ajouté des claviers et des lecteurs de disque à la console.

"À l'époque, je pensais vraiment que le C64GS était une bonne idée", nous confie John Twiddy. "La console corrigeait le problème habituel des temps de chargement du C64, mais le problème, c'était que sans clavier, c'était compliqué de convertir tout un tas de jeux C64. Et le marché des jeux purement GS était extrêmement limité."

"Je ne suis sans doute pas très objectif, vu que j'étais un énorme fan du C64", nous avoue John, "mais je dois admettre que le boîtier du C64GS avait une sale tête."

"L'idée était bonne", nous dit Mev, "mais j'ai peur que la plupart des gens concernés n'y ont vu que l'occasion de se faire rapidement de l'argent facile en se contentant de ressortir des jeux existants sur cette machine."

De ce point de vue, il est évident que le C64GS n'avait pas la moindre chance face aux consoles japonaises et à leurs jeux originaux... ✖

PANG

□ Difficile de trancher entre Pang, Toki et Space Gun pour savoir lequel est le meilleur portage d'arcade sur Commodore 64 Games System. Mais nous décernons le titre à Pang, grâce à ses jolis décors. Le gameplay, les power-ups et l'habillage d'origine... tout est là !



007150



LUFTRAUSERZ

□ Paul Koller a réussi à recréer l'excellent jeu de combat aérien de Vlambeer, jusqu'aux différents types d'armes et d'améliorations de moteur (à déverrouiller au fil des missions). Vu le scrolling rapide et les tas de projectiles à l'écran, le défi était de taille ! Notez qu'une EEPROM permet aussi de sauvegarder sa progression directement sur la cartouche.



» Domark a sorti trois portages décevants de jeux d'arcade Tengen sur le Games System.

» PLUS LOIN, PLUS FORT

Under Defeat

Quand un développeur refuse de laisser mourir le rêve...

» PLATEFORME : DREAMCAST » DÉVELOPPEUR : G.REV » SORTIE : 2006

Under Defeat sur Dreamcast n'aurait jamais dû exister. Le jeu est sorti la même semaine que la version Xbox 360 de *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, soit cinq années après l'arrêt officiel de la production de la Dreamcast. Mais grâce à l'omniprésence de son système Naomi, Sega pouvait sortir des jeux d'arcade à bas coûts, et vu que les joueurs Dreamcast étaient de vrais passionnés, G.rev a fait l'effort de produire un portage de salon. Un chant du cygne doux-amer pour les fans de la Dreamcast.

G.rev était une petite équipe de développement, quand le studio a été fondé en 2000, avec un seul objectif : faire de grands shoot-em-ups. Ses membres avaient auparavant signé des bijoux du genre comme *G Darius* ou *RayStorm*, et en 2006, G.rev s'était taillé une belle réputation, après avoir programmé et conçu les visuels d'*Ikaruga* et de *Gradius V* pour Treasure, et sorti son propre shoot-em-up original, *Border Down*. Le studio s'appêtait à basculer le portage de *Senko No Ronde*, prévu à l'origine sur Dreamcast, sur la Xbox 360 de Microsoft, mais décide

en compensation de porter son shoot-em-up *Under Defeat* sur la console de Sega.

Après avoir passé le plus gros de son existence à bosser sur du hardware basé sur la Dreamcast, G.rev sait parfaitement exploiter cette technologie vieillissante. Les modèles des ennemis et les textures de son shoot-em-up sur le thème de la Seconde Guerre mondiale sont saisissants, et le jeu tourne à un bon 60 images-seconde, sauf lors des explosions post-boss. Les explosions sont justement ce qui distingue tout particulièrement le jeu. Chaque feu produit sa propre traînée de fumée, qui tourbillonne autour des avions qui se crashent, grâce à un moteur physique purement cosmétique, essentiellement dédié à ce festival pyrotechnique.

Graphiquement, le jeu de G.rev n'aurait pas eu à rougir sur PS2, Xbox ou GameCube, et aurait pu joliment être porté sur supports HD. *Under Defeat* prouve qu'entre de bonnes mains, la Dreamcast aurait parfaitement été capable de rivaliser avec ses concurrentes... si elle en avait eu l'occasion. ★

PRESS START
BUTTON

TOP
429620
2003

1UP
110411



COMMENT UNDER DEFEAT A REPOUSSÉ LES LIMITES...



Un festival de particules

De tels effets étaient courants dans les jeux de la génération, mais plus rares sur la Dreamcast. Les superbes explosions d'*Under Defeat* exploitent parfaitement les particules, à un point qu'on a du mal à croire qu'on est bien dans un jeu Dreamcast.



Des textures énormes

Les magnifiques environnements du jeu foisonnent de détails, grâce à un *mapping* de texture extraordinaire. Les graphistes de G.rev ont tiré parti au maximum de la RAM vidéo relativement étendue de la Dreamcast.



Des reflets remarquables

L'effet le plus impressionnant du jeu n'apparaît que dans le dernier stage, où l'on survole une rivière. L'intégralité des combats se reflète dans l'eau, sans le moindre compromis : les flammes, la fumée... tous les éléments sont visibles. Vraiment impressionnant!



Une physique phénoménale

En plus d'être spectaculaires, les grosses explosions d'*Under Defeat* ont un impact sur l'environnement : sous l'effet du souffle des détonations, les arbres ploient, les volutes de fumée se dispersent... Terriblement efficace!

ARX FATALIS

Le Making of



INFOS

- » ÉDITEUR :
JoWoD Productions
- » DÉVELOPPEUR :
Arkane Studios
- » SORTIE : 2002
- » PLATEFORMES :
PC, Xbox
- » GENRE : RPG

» [PC] On distingue déjà dans *Arx Fatalis* les prémises des futures productions Arkane, comme *Dishonored*.

RAPHAËL COLANTONIO ET CHRISTOPHE CARRIER NOUS GUIDENT DANS LA PREMIÈRE "SIMULATION IMMERSIVE" D'ARKANE STUDIOS...

Arx Fatalis est le premier projet d'Arkane Studios, le fruit d'une passion pour un genre de jeu dont le public s'était alors majoritairement désamouraché. *Arx Fatalis* a non

seulement mené à la création du studio et à sa quasi-perte, mais il a aussi ouvert une voie créative qui mènera un jour à *Dishonored* ou *Prey*.

Quand *Arx Fatalis* est sorti en 2002, il était présenté comme un RPG en vue subjective, mais le terme aujourd'hui consacré de la 'simulation immersive' est plus judicieux. L'aventure se déroule dans un monde où les humains ont dû se réfugier sous terre, après que le soleil se soit éteint. Au sein des dédales et cavernes troglodytes, il a fallu apprendre à cohabiter – pas toujours harmonieusement – avec les gobelins et les trolls. Et faire avec les horreurs fantastiques terrées dans les profondeurs...

Le réseau de tunnels d'*Arx Fatalis*, bien que loin de la surface, n'en est pas moins un monde ouvert, avec tout ce qu'on peut en attendre : des quêtes secondaires et toute latitude pour récupérer des objets ou se faire de l'argent comme on le souhaite, plus ou moins honnêtement. Toutes sortes de mécaniques de jeu réjouissantes

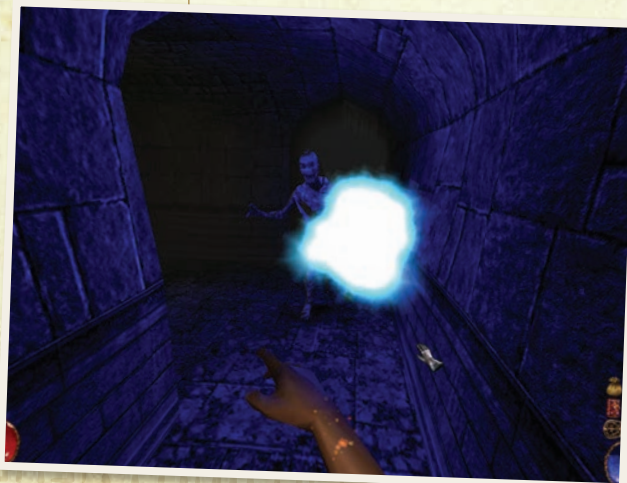


» [PC] Dans la cité d'Arx, vous pouvez discuter avec les autochtones, cambrioler des boutiques et tuer des poulets. La Sainte Trinité de l'immersion, en somme.

viennent enrichir l'expérience, comme acheter des parts d'une mine, augmenter leur valeur après avoir brisé une grève des mineurs, et même déstabiliser l'économie en volant les runes puissantes et les armes des boutiques.

Si cette description vous rappelle les *Ultima Underworld*, c'est bien normal (et félicitations, soit dit en passant). Il faut dire que ce sont là les jeux qui ont donné envie à Raphaël Colantonio de se mettre au travail sur *Arx Fatalis* : "On a tous connu ce moment où un jeu devient une 'expérience'", nous dit-il. "Les deux *Ultima Underworld* m'ont marqué à jamais." L'idée d'*Arx Fatalis* commence à prendre forme en 1993 (l'année de la sortie d'*Ultima Underworld II*, justement), alors que Raphaël est producteur assistant chez EA. "Je rêvais de vendre *Arx* à EA. J'avais une vision très claire de cette idée que je couvais depuis presque deux ans."

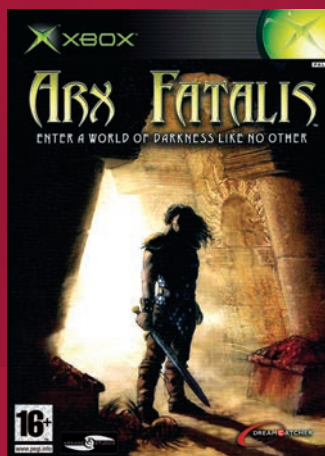
Mais pendant cette gestation, Raphaël a vu les intérêts d'EA s'éloigner de ses RPG adorés pour se concentrer sur les grosses licences sportives et les jeux console. Nous sommes alors en 1995, et la PlayStation a rebattu les cartes et attiré les éditeurs dans ses filets, grâce à sa popularité auprès du public et des outils de développement accessibles. "Les RPG



» [PC] Il n'y a pas que des trucs originaux, dans *Arx Fatalis*. Il y a aussi des araignées géantes.

UN VOYAGE INATTENDU... SUR XBOX

Si Raphaël Colantonio n'était à l'époque pas très friand de consoles et de gamepads, *Arx Fatalis* est tout de même sorti sur Xbox en novembre 2002. Ce portage du studio français Dreamcatcher Interactive ne fait pas vraiment honneur à la version PC, avec ses textures moches et son système de menu fastidieux à la manette. Le système de sorts à tracer à la souris est remplacé par des combinaisons de boutons, beaucoup moins original et amusant. Les critiques de l'époque ont été très partagées, à raison.



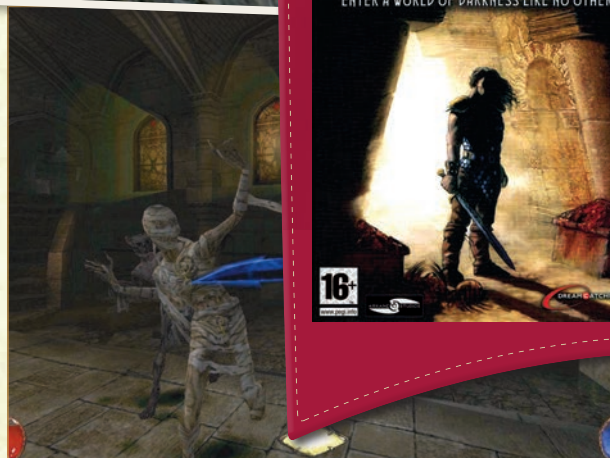
"ON A TOUS CONNU CE MOMENT OÙ UN JEU DEVIENT UNE 'EXPÉRIENCE' "

RAPHAËL COLANTONIO

super-hardcores n'étaient plus en état de grâce", ajoute Raphaël.

Au lieu de sacrifier à la nouvelle mode, Raphaël s'accroche à sa vision. Il part d'EA en 1997, et après un crochet chez Infogrames, il fonde Arkane Studios en 1999. *Ultima Underworld II* a déjà six ans, et ce genre de RPG est devenu pour le moins ésotérique... autant dire qu'il n'est pas simple de trouver un éditeur potentiel. Heureusement, Raphaël peut compter sur le soutien de ses héros personnels. Pendant l'E3 2000, il présente son jeu à Doug Church et Paul Neurath, concepteurs d'*Ultima Underworld*, qui voient non seulement là un successeur spirituel aux *Ultima Underworld*, mais une potentielle suite officielle. Paul organise une présentation où *Arx Fatalis* serait pitché comme *Ultima Underworld III*.

Pendant la présentation, cet été-là, EA demande de profonds changements, à savoir un allègement des éléments RPG et un enlèvement des environnements. Mais Raphaël n'est pas prêt à concéder de tels compromis : "Je connaissais EA de l'intérieur, et je savais que ça ne passerait pas, mais je pensais qu'avec le soutien externe de Paul et des gens de Looking



» [Xbox] Le portage sur la première console de Microsoft n'est pas vraiment mauvais, mais sa jouabilité est bien moins intuitive que sur la version PC d'origine.



» La passion de Raphaël Colantonio pour les jeux *Ultima* a donné naissance à *Arx Fatalis*.

Glass, il y avait une chance qu'EA donne le feu vert. Avec le recul, j'ai été naïf", ajoute-t-il en riant.

L'accord avec EA ne se fait pas, et *Arx Fatalis* n'a toujours pas d'éditeur. Les choses commencent à sentir vraiment mauvais. "On était à la limite du dépôt de bilan", nous avoue Raphaël. "Ça faisait un an qu'on cherchait un éditeur, et à un moment, il faut savoir passer à autre chose. On était tellement inquiets et désespérés, qu'on s'est dit qu'on devrait peut-être en parler à la presse. Avec de la chance, quelqu'un parlerait de notre jeu."

Tout en continuant de chercher un éditeur, les Lyonnais d'Arkane contactent plusieurs magazines et sites Internet en espérant faire le buzz et, à défaut, d'intéresser des hommes d'affaires en costume, capter l'attention de gamers passionnés. Le plan fonctionne.

Un rédacteur d'un site de fans de Looking Glass Studios, TTLG (qui

"ON M'A EXPLIQUÉ QUE NOTRE BUDGET MARKETING ÉTAIT LITTÉRALEMENT DE ZÉRO"

Raphaël Colantonio

DU MÊME DEV'

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

PLATEFORME : PC

ANNÉE : 2006

DISHONORED

PLATEFORMES :

DIVERSES

ANNÉE : 2012

PREY

PLATEFORMES :

DIVERSES

ANNÉE : 2017



► existe toujours), loue les qualités d'*Arx Fatalis*. L'article est repéré par un ancien journaliste fan d'*Ultima Underworld*, Frank Heukemes, désormais en charge des acquisitions pour un petit éditeur, FishTank. "Il était totalement partant pour prendre le risque de faire un jeu dont les éditeurs ou le public ne voudraient peut-être pas, mais que lui voulait", raconte Raphaël. Deux semaines après leur rencontre, en octobre 2000, FishTank signe *Arx Fatalis*.

Mais le jeu n'est pas sauvé pour autant. En 2001, FishTank coule et vend ses actifs (dont une obscure licence de Fantasy du nom de *The Witcher*) à l'éditeur autrichien JoWood. "Ils n'étaient pas tellement en meilleure forme financière, mais ils ont vu là une chance de s'en sortir", nous dit Raphaël. "On m'a expliqué que notre budget marketing était littéralement de zéro, mais peu importait : ces types allaient mettre notre jeu en boîte ! Ils connaissaient des gens qui avaient des camions pour les livrer dans des boutiques ! Pour nous, c'était magique !"

Pendant ce temps, le développement d'*Arx Fatalis* n'est pas sans mauvaise surprise pour la petite équipe (de quatre membres, puis neuf) qui explore de nouveaux territoires inexplorés. "On était une jeune équipe qui n'avait encore rien réalisé, et on était en train de faire un jeu de rôle super-hardcore dont personne ne voulait", résume Raphaël. "Et pour couronner le tout, on partait de zéro avec notre propre moteur !"



» [PC] *Arx Fatalis* a une esthétique particulière, mais les environnements sont riches et variés.

Les moteurs de jeu ne courent pas encore les rues, à l'époque. Il y a bien le *Quake Engine* et *Renderware*, qu'on retrouve dans des titres allant de *Rayman 2* à *GTA III*, mais personne n'en veut, chez Arkane : "*Renderware* coûtait très cher et était très axé console", explique Raphaël. "On était des PCistes hardcore, et on ne voulait pas des consoles."

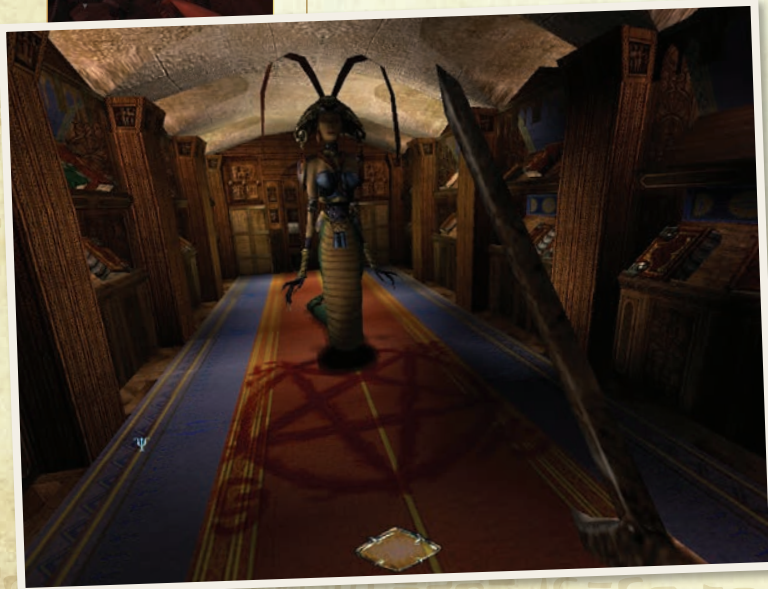
Un moteur maison offre à Arkane la flexibilité voulue, mais demande énormément de travail, comme se souvient Christophe Carrier, aujourd'hui *Level Design director* chez Arkane :

"Grâce à notre propre moteur, on pouvait littéralement balancer des trucs de l'éditeur au jeu en quelques secondes, et ça facilitait les choses pour expérimenter un tas de trucs", nous dit-il. "Quand vous aviez besoin d'animer un truc, vous n'aviez pas à attendre qu'un animateur le fasse : vous vous en occupiez vous-même, et si personne ne disait que c'était pourri, ça restait dans le jeu."

Christophe dessine plusieurs zones d'*Arx Fatalis*, y compris une scène où les statues de gargouille tournent la tête et suivent le joueur du regard. "Ça, par exemple, ça n'est que dans cette salle, et nulle part ailleurs", se rappelle Christophe. "C'est le genre de liberté que j'adore. Ce n'est plus totalement impossible, aujourd'hui, mais c'est devenu rare d'avoir une telle flexibilité."

S'il a travaillé sur la conception de niveaux d'*Arx Fatalis*, Christophe était principalement *sound designer* sur le jeu. La partie audio est d'ailleurs un des aspects les plus réussis d'*Arx Fatalis* : les sons sont réverbérés avec un bourdonnement lugubre, dans les cavernes, et la bande-son hypnotique aurait sa place dans un film de David Lynch : "On a travaillé avec D-Sonic, les gars qui ont aussi conçu les ambiances de *Thief* et de *BioShock*", explique Raphaël. "J'avais été bluffé par ce qu'ils avaient fait sur *Thief* : c'était profond et percutant, sans musique. *Thief* est clairement un jalon du *sound design*, et on voulait la même chose, dans *Arx*."

N'oublions pas également cet étrange système de magie, où l'on trace des signes



ARX LIBERTATIS

Jeu complexe et ambitieux, *Arx Fatalis* est fatalement sorti avec son lot de bugs. Au fil du temps et de l'évolution des PC et de leurs OS, le jeu est devenu totalement injouable sur les machines modernes. Mais heureusement, Arkane a récupéré les droits d'*Arx Fatalis*, et a sorti en 2011 un ultime patch et basculé le moteur du jeu en *open-source*. Très vite, la communauté des moddeurs s'en est emparé pour créer *Arx Libertatis*, qui met le jeu à jour pour les supports actuels, corrige des bugs, améliore le gameplay et déverrouille la résolution et le *frame-rate*. On y trouve aussi quelques petits plus, comme des effets de sorts inutilisés, dénichés dans le code du jeu.

Grâce à *Arx Libertatis*, *Arx Fatalis* est donc redevenu parfaitement jouable. S'il n'y a pas eu de grosse mise à jour depuis près de deux ans, son développement se poursuit encore...



dans l'air à la souris pour lancer des sorts. Raphaël nous apprend que l'idée lui a été soufflée par le Palm Pilot : "Pour écrire sur Palm, on trace les lettres sur l'écran, avec un stylet, mais il faut dessiner chaque lettre en un seul trait. Par exemple, il n'y a pas de barre horizontale au A."

Totalement fasciné par l'immersion, Raphaël aurait voulu aller encore plus loin avec le système de sorts si cela avait été faisable : "Si on avait eu une bonne technologie de reconnaissance vocale, on aurait aussi inclus des incantations que les joueurs auraient dû prononcer pour lancer des sorts. Je voulais qu'on ressente la magie comme un processus, quelque chose qu'on fait et qu'on ressent."

Malheureusement, même si ce n'est pas très étonnant, *Arx Fatalis* ne s'est pas très bien vendu à son lancement en juin 2002, malgré des critiques majoritairement positives. Le jeu a beaucoup souffert de la comparaison avec d'autres RPG occidentaux du moment, notamment *Morrowind* et *Neverwinter Nights* avec lesquels il ne pouvait rivaliser. "Neverwinter et Morrowind promettaient des centaines d'heures de jeu, avec une infinité de choix, de dialogues, de contenu", nous dit Raphaël. "C'était plus aguicheur qu'un monde souterrain qui ne faisait pas plus de 10 km²..."

Arx Fatalis était un jeu hors de son temps, sorti quand les RPG tendaient plus vers les mondes ouverts dynamiques et



» [PC] Le système de gestes pour lancer les sorts est ardu, mais grisant une fois qu'on le maîtrise.

» [PC] Bien que l'histoire se déroule sur une planète lointaine, le style graphique d'*Arx Fatalis* est dans la pure tradition fantasy.

les choix de dialogues que des antiques mondes souterrains. Mais il a en tout cas attiré l'attention sur Arkane. Marc Laidlaw de Valve a loué le jeu et encouragé Raphaël à se servir du *Source engine* pour *Arx Fatalis 2*, qui deviendra *Dark Messiah Of Might And Magic*.

Warren Spector et Harvey Smith, créateurs de *Deus Ex*, rejoindront plus tard Arkane pour faire *Dishonored*. Grâce à *Arx Fatalis*, Raphaël s'est fait un nom dans la simulation immersive. S'il lui a fallu du temps pour faire la paix avec son premier jeu, aujourd'hui, il porte un regard plein de fierté sur son bébé : "Je crois que *Dishonored* nous a permis de dépasser ces 'presque succès' qu'on a eus", conclut-il. "Aujourd'hui, je vois plus *Arx Fatalis* comme une étape vers le succès que comme un échec." ✱

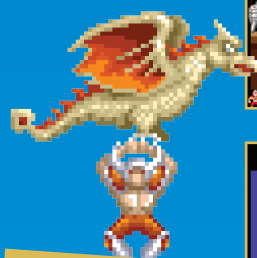
LEGENDARY WARRIOR RYGAR

4,5 milliards d'années ont passé depuis la formation de la Terre, sous le règne des glorieux Dominators. Mais aujourd'hui, un Dominator maléfique a pris le pouvoir et poussé le légendaire Rygar à sortir de sa tombe pour lui mettre une déculottée. Ça va chier.

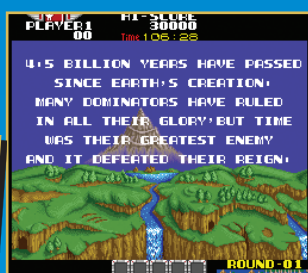
Bien que Tecmo (Tehkan, au début) soit un des plus anciens fabricants de machines d'arcade, cette compagnie n'a jamais connu le statut et la reconnaissance de Capcom et autres Taito, du moins en Occident. Pourtant, les jeux de Tecmo offrent souvent d'intéressantes idées originales, comme l'explosif *Bomb Jack*, le tortueux *Solomon's Key* ou un certain *hack-and-slash* fantastique qui a débarqué dans les salles au milieu des années 80 et dont il est ici question. La borne de *Rygar*, un modèle standard, arbore un joystick huit directions et deux boutons – un pour tirer, l'autre pour sauter. Bien que ce soit un jeu solo, Tecmo a ajouté une option permettant à un second joueur de lancer une

partie, pendant que l'autre joue, peu importe sa progression. Un *continue* est également disponible, du moins jusqu'au niveau 20, à partir duquel il disparaît. Il faut croire qu'un joueur qui a atteint ce niveau est assez bon pour ne plus en avoir besoin, ou a les tripes pour échouer sans broncher.

Rygar – ou *Argus No Senshi* ("Le guerrier d'Argus") au Japon – narre l'histoire d'un héros légendaire ressuscité pour vaincre un mal ancien, dans ce qui semble être une sorte d'univers parallèle où les Dominators ont longtemps régné sur Terre, jusqu'à leur extinction. Mais ô surprise, un nouveau Dominator apparaît pour reprendre les commandes. Le peuple qui a un peu goûté à la liberté n'est pas complètement d'accord ! Mais au lieu de se révolter, il décide de ressusciter Rygar, un guerrier disparu, pour vaincre les hordes du Dominator, terrasser ce dernier et libérer de nouveau la planète. Sommes-nous sur Terre ou sur Argus ? Quand ? Doit-on vraiment faire tout le boulot pour ces feignasses qui ne peuvent pas se révolter toutes seules ? Rien de tout cela n'est très clair, mais qu'importe : il y a un méchant à vaincre à la fin, et tout un tas d'ennemis à battre sur le chemin, c'est tout ce qui compte.



Dragon et barbare
1250 pts



« [Arcade] Un mammoth laineux s'est fait choper dans les cavernes. Évitions de partager son triste sort.



Tête de pierre

Homme de lave
230 pts



Rygar



Bébé Rhino
150 pts





Rygar n'a pas été ressuscité tout nu et les mains vides, mais armé de son mythique disque tranchant comme un rasoir, le Diskarmor (que Xena lui a sans doute piqué en racontant que c'était un Chakram). Notre héros peut lancer son arme à l'horizontale, dans la direction où il regarde, ou le faire tourner à 360° autour de lui. Dans un cas comme dans l'autre, c'est bien pratique pour couper les ennemis en tranches. De temps en temps, des têtes de pierre apparaissent sur le sol et libèrent des points-bonus et des power-ups de protection quand on les brise. Si on accumule sept bonus de points sans perdre de vie, on bénéficie d'une rallonge de 70.000 points. Côté *power-ups*, trois sont dédiés au Diskarmor : l'étoile rallonge sa portée, la couronne augmente sa puissance (on peut abattre plusieurs ennemis en un seul lancer) et le soleil permet de tirer à la verticale – bien utile contre ces saletés d'ennemis volants. Quant au *power-up* du tigre, il permet à Rygar de tuer les ennemis en leur sautant dessus. Enfin, l'incalculable croix rend invincible pendant un temps prédéterminé.

Si le scénario et la structure de *Rygar* sont des plus classiques, le jeu est très divertissant, grâce à son gameplay nerveux. En outre, il aligne un nombre consistant de niveaux – 27 – tous relativement courts. La progression est indiquée sur une mini-carte dans le coin inférieur droit de l'écran. Mais *Rygar* n'en

» [Arcade] Ne traînez pas, sinon l'arrière-plan vire au noir et cette immonde bestiole va vous boulotter.



LES TRUCS À RYGAR



SCHÉMAS D'ATTAQUE

□ La plupart des ennemis n'ont pas d'arme à distance et ne se battent qu'au contact, donc mieux vaut essayer de garder au maximum ses distances pour les abattre. Notez qu'il faut s'accroupir pour toucher les bébés rhinos et qu'il vaut mieux rester en retrait et attendre pour les mutants.

MOULINETS

□ Les avis sont partagés sur l'utilité de cette attaque. Elle est certes pratique pour se débarrasser de plusieurs ennemis menaçants, mais le timing doit être parfait, sinon, ils passent entre les gouttes. Le power-up soleil est en revanche bien utile contre les saletés volantes.



BONUS ROCHEUX

□ Les nombreuses têtes de pierre du jeu renferment soit des points-bonus, soit des power-ups. Ces derniers sont assez rares, donc n'oubliez pas de revenir sur vos pas pour briser les pierres qui apparaissent après votre passage. Ramassez sept étoiles pour que vos efforts soient récompensés par une prime de 70.000 points.

SAUTER COMME UN PLOMBIER

□ Sauter sur les ennemis pour les assommer, c'est nouveau pour ce genre de jeu – et bienvenu, aussi. Une fois votre victime sonnée, vous avez tout le temps pour la finir ou vous éloigner en sécurité. Le power-up du tigre tue les ennemis au lieu de les assommer.



AGILE COMME UN OUISTITI, MAIS EN PLUS VIRIL

□ Rygar est un vrai acrobate : il grimpe aux cordes, mais il peut aussi se balancer à l'horizontale pour faucher les ennemis trop proches. Il saute aussi comme un cabri, et peut glisser sur les côtés tout en lançant son Diskarmor. Si avec tout ça, vous ne vous en sortez pas...



Grenouille géante
200pts

Gorille
350 pts

Troufion
100 pts

Barrique tournante

RYGAR ICI ET LÀ



AMSTRAD CPC

□ Un portage graphiquement sympa, surtout pour certains ennemis. Hélas, cette version est plus lente que l'autre conversion Z80, et gâchée par des détections de collision douteuses. Comme sur les autres versions micro, les mouvements de Rygar sont limités quand il lance son Diskarmor.

COMMODORE 64

□ Des décors insipides et une difficulté qui fait passer le jeu d'arcade pour une promenade font de cette version la moins convaincante des moutures 8-bits. Malgré tout, le rythme est récent et les sprites sont jolis (sauf celui de Rygar).



LYNX

□ Si sa jaquette ressemble à celle de la version SNES, ce portage est plus proche du jeu d'arcade d'origine. Et c'est une réussite, malgré seulement 23 niveaux présents et un écran un peu tassé. Le jeu est en revanche bien équilibré, manœuvrable et graphiquement réussi. Un indispensable de la portable d'Atari.

MASTER SYSTEM

□ Une version dépouillée du jeu, expurgée de ses superbes décors et sortie seulement au Japon sous le titre *Argus No Juujiken* ("L'épée croisée d'Argus"). Les têtes de pierre sont aussi remplacées par d'étranges bonus volants, mais dans l'ensemble, ça reste un bon jeu – parfois quand même un peu trop ardu.

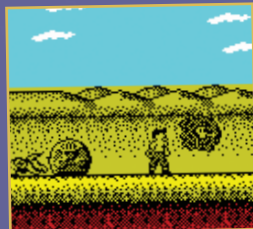


NES

□ La version NES est assez différente et transforme Rygar en RPG à la *Zelda* allégé, en mélangeant la vue de côté familière et des niveaux vus de dessus, de l'expérience, des sorts et un inventaire. Une bonne idée, mais les graphismes et leur clignotement intempestif gâchent tout. On apprécie quand même la barre de vie.

ZX SPECTRUM

□ Un peu juste graphiquement et du côté de l'audio, la version Spectrum réussit tout de même à tourner à une vitesse respectable. Malheureusement, le manque de variété devient vite ennuyeux. En outre, les mouvements de Rygar sont limités quand il tire ou quand il saute. Mais dans l'ensemble, c'est potable.



» [Arcade] Y'a pas à dire, certains décors sont vraiment superbes.

Chauve-souris géante
330pts



La Faucheuse



► est pas pour autant un jeu facile : après les deux premiers niveaux, on est vite assailli par toutes sortes de pas beaux dont le moindre contact fait perdre une vie. Heureusement, à l'instar d'un certain plombier moustachu, Rygar peut sauter sur la tête des ennemis pour les sonner un instant – ou les tuer avec le bonus du tigre qui transforme les bottes de Rygar en armes mortelles (sans doute des espadrilles magiques, mais ce ne sont là que pures supputations de notre part).

La plupart des niveaux du jeu montrent un paradis verdoyant, un monde enchanteur pour lequel on comprend qu'on veuille se battre (ou envoyer un mort se battre à sa place). Au niveau 4, la violence des combats se déchaîne devant un coucher de soleil de carte postale. On traverse aussi un village désert, des rapides, des cavernes, jusqu'à l'objectif ultime : le palais de l'immonde Dominator.

Mais attention, ne vous laissez pas trop distraire par les décors : si vous traînez trop, l'arrière-plan vire aux ténèbres et la Mort elle-même, sous la forme d'une grosse framboise moche en lave, va vous chasser sans répit et vous renvoyer dans la tombe au moindre contact. Les ennemis sont très variés, et tout le

Power-up



CONVERTIR RYGAR

Antony Hartley s'est occupé des portages CPC et Spectrum du jeu



Probe s'est chargé des portages ZX Spectrum et Amstrad du jeu pour US Gold, c'est ça ?

Oui, j'étais sous-traitant.

En fait, j'ai programmé et converti 25 jeux sur Amstrad et Spectrum, et parfois sur d'autres supports.

Qui d'autre a participé au développement ?

Les premiers graphismes n'étaient pas terribles, alors Nick Bruty est venu donner un coup de main.

Connaissiez-vous le jeu d'arcade Rygar, avant ?

Oui, très bien. Et Tecmo nous a fourni une borne, pour le portage. J'avais aussi le code source et les graphismes, c'était bien pratique. C'était un jeu correct, très jouable, pas des plus complexes. Mais il n'a pas été facile à convertir, à cause des limitations des machines, surtout le Spectrum. J'ai utilisé beaucoup de mémoire et de masques, pour accélérer le jeu. Il manque quelques ennemis et quelques niveaux, et malheureusement, j'ai aussi dû abandonner les superbes arrière-plans.

Combien de temps vous a pris la programmation des deux versions ?

En tout, ça a dû demander environ 5 mois, entièrement en langage assembleur, sur PDS (Programmers Development System). J'ai aussi écrit les éditeurs du jeu et Dave Whittaker s'est occupé des musiques des deux versions.

Avez-vous rencontré des problèmes particuliers ?

La mémoire était un problème récurrent, et à la fin, il y a eu un bug que j'ai mis deux semaines à corriger. C'était toujours compliqué, comme boulot, mais j'adorais ça !



» [Arcade] Ne tombez pas dans l'eau, Rygar ne sait pas nager. On ne peut pas être une légende partout, non plus.



monde vous en veut. Des gorilles géants vous balancent des projectiles, des autochtones se jettent sur vous, et même les animaux du coin, des écureuils aux vers de terre, n'ont que votre trépas en tête. Vous remportez des points en tuant vos adversaires, mais aussi en ramassant des bonus, pour le plus grand plaisir des chasseurs de high-score. Après avoir ramassé plusieurs pouvoirs, vous pourrez cueillir des boucliers à 1000 points sur les têtes de pierre. Des bonus de fin de niveau sont calculés à partir du nombre d'ennemis découpés pendant le stage, en plus d'un score de classement basé sur le nombre total de *kills* et le temps restant. Autant dire qu'il vaut mieux économiser ses vies pour espérer décrocher le pompon. Mais surtout, il y a un parchemin secret caché dans le niveau 13. Si on vous dit qu'il vaut un million de points, ça vous intéresse ?

Pendant la seconde moitié des années 80, les conversions de l'arcade sur microordinateurs étaient si populaires que même un titre relativement obscur comme *Rygar* a eu droit à des portages. US Gold a récupéré les droits et confié le boulot au studio Probe Software. Tecmo s'est chargé

de la version NES, qui reprend le même scénario, mais avec des éléments RPG en plus, sans doute inspirés par le succès de *Zelda* et consorts. La Master System rivale a quant à elle eu droit à un portage sans fioritures, sorti uniquement au Japon.

Rygar n'est pas le jeu le plus complexe, le plus original ou le plus connu de sa génération, mais il a marqué pas mal de joueurs de l'époque avec son côté '*Conan le barbare* chez *Donjons et Dragons*'. Et on vous avoue que l'évocation de sa version Amstrad nous tire toujours des larmes de nostalgie. Ben voilà, il suffit qu'on en parle, ça rate jamais. Rhalala. ✨



Gros singe
150pts

Rhino 760 pts
(1000 pts si monté)

Ver géant
100 pts

Démon géant 2000 pts

Yoshi's Island : Super Mario Advance 3

LE MEILLEUR BABY-SITTER DE LA GALAXIE!

RÉTROVIRUS



» GAME BOY ADVANCE » 2002 » NINTENDO

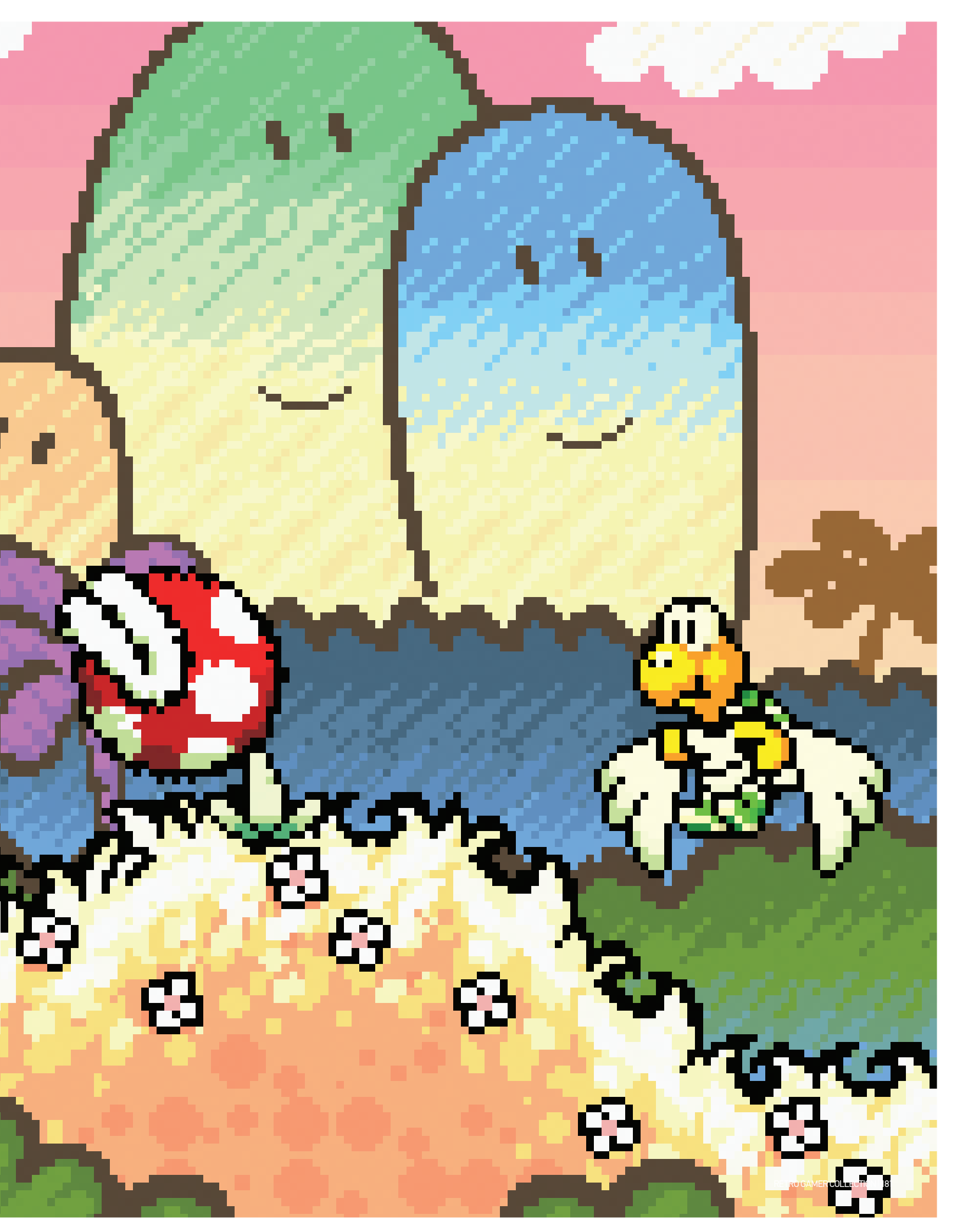
On a toujours eu un petit faible pour Yoshi, bien qu'il ait l'air trop mignon pour être complètement honnête.

Pas seulement parce que c'est un dinosaure vert au nom dérivé de l'équivalent de notre 'super!'. Et encore moins parce qu'il ressemble à la plus grande mascotte de jeu vidéo de tous les temps, Croc (oui, on est un peu ironiques, là). Non. On l'aime bien à cause de ce jeu-là.

Son esthétique de livre pour enfant, ses niveaux éclatants et la variété des situations et obstacles qui se dressent sur la route de Yoshi en font un des tout meilleurs jeux GBA.

Et puis, qui ne serait pas attendri par cette bestiole en bottines, volant au secours d'un bébé tombé du ciel, prêt à tout pour ramener ce futur plombier en barboteuse chez lui? Il faudrait ne pas avoir de cœur pour ne pas aimer Yoshi. Ou même tous les Yoshis, qu'importe leur couleur. Et puis, n'oubliez pas que sans eux, qui, devenu grand, aurait pu barrer encore et encore la route à Bowser? À part Luigi? On vous le répète : le vrai héros de la saga *Super Mario*, c'est le dino! ★





MOONSTONE

A Hard Days Knight

Tabernier ! Empresse-toi de servir une grande pinte à Rob Anderson, que sa langue se délie pour nous parler d'épées, de sang et de Baloks...



INFOS

- » ÉDITEUR : MINDSCAPE
- » DÉVELOPPEUR : ROB ANDERSON
- » SORTIE : 1991
- » PLATEFORMES : AMIGA, PC
- » GENRE : HACK-AND-SLASH, RPG

Les tambours et les chœurs lugubres de l'introduction de *Moonstone* en auront fasciné, inquiété, voire enflammé plus d'un, depuis sa sortie en 1991, sur Amiga. *Moonstone* est un titre assez atypique sur ce support, un hybride qui n'a étonnamment eu ni suite officielle, ni imitateur. C'est un jeu à deux facettes : dans la première, le joueur dirige l'icône de son chevalier dans un monde fantastique très 'role play', en tour par tour, pour l'envoyer guerroyer contre des monstres, taquiner du sorcier, piller de l'ancre ou parier de l'or durement gagné.

Rob Anderson, créateur, développeur et artiste principal de *Moonstone*, nous confirme que cette section lui a été très lourdement inspirée par les

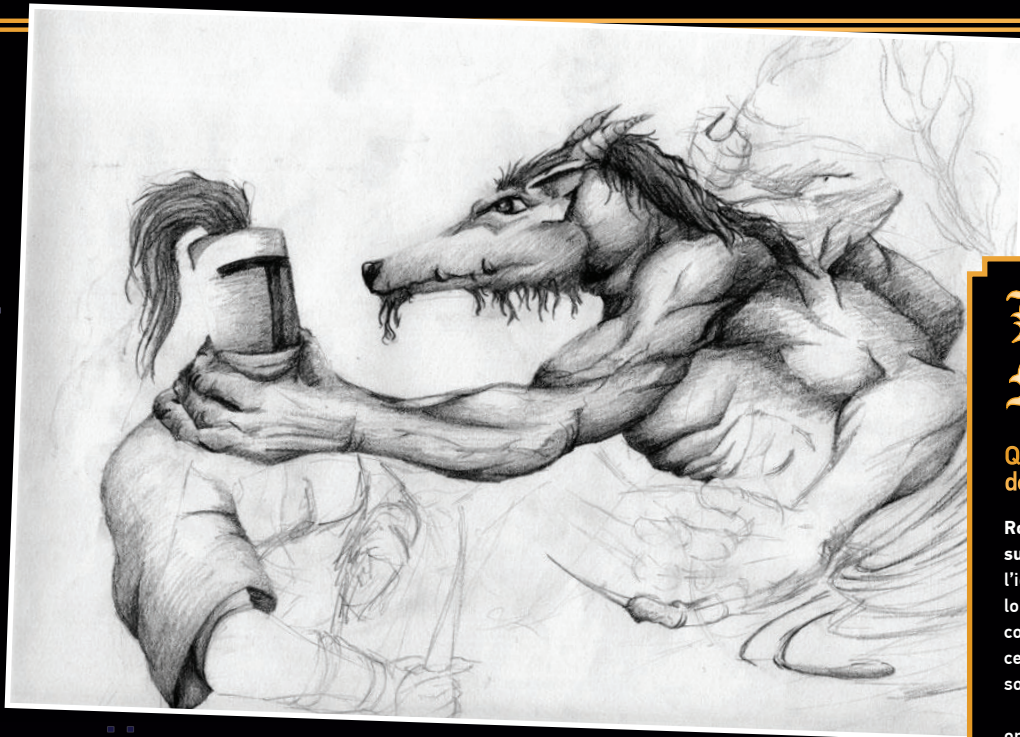
jeux de plateau *Talisman* et *Dark Tower* auxquels il jouait avec ses amis pendant son enfance au Canada. Mais il cite également les romans d'Edgar Rice Burroughs, les comics *Conan* de Marvel et les films de fantasy. "Je voulais vraiment créer un nouveau genre de jeu de fantasy, mêlant l'action des combats et des éléments RPG", se souvient-il.

La carte de *Moonstone* est divisée en quatre territoires (les plaines, les marais, les friches et les forêts), sur lesquelles règnent autant de chevaliers. Jouable jusqu'à quatre, *Moonstone* réserve de grands moments de multijoueur jonchés de trahisons, d'alliances, de coups de poignard dans le dos et d'innombrables décapitations.

Quant à l'autre partie du jeu, elle est encore moins pacifiste. On peut même dire qu'elle vous arrache les bras et s'en sert pour vous battre à mort.

Les combats sont très arcade, ultraviolents et horriblement gore. Des réflexes foudroyants,





Le retour de Moonstone?

Quand Rob se confie sur la résurrection de son jeu médiéval-fantastique...

Rob Anderson rêve depuis toujours d'offrir une suite à *Moonstone*. À une époque, il avait dans l'idée de ressusciter les chevaliers dans un futur lointain où ils s'affronteraient de nouveau pour conquérir la mythique Pierre de Lune. Bon, en fait, ce n'est pas forcément un mal que cette idée ne se soit pas concrétisée...

Rob pense plutôt aujourd'hui refaire le jeu original en reprenant ses atouts tout en tirant parti de la puissance des machines actuelles pour agrandir et diversifier l'univers de jeu, rajouter des armes et des armures, étoffer les mécaniques de combat, rajouter des monstres, etc., et tout ça, toujours en bonne vieille 2D de derrière les fagots. Une sorte de cocktail entre *D&D* et *Mother Russia Bleeds*, si vous voulez.

"Par exemple, j'ai souvent imaginé mettre les chevaliers en selle", nous dit Rob à propos de ce projet de remake. "Plus de sorts et de malédictions, aussi, et des niveaux plus grands, à la fin du jeu. Mindscape m'avait demandé de réfléchir à une suite, mais ça n'est jamais allé plus loin."

Aujourd'hui, Rob travaille sur une démo jouable du jeu, espérant qu'elle saura titiller la nostalgie des joueurs et les inciter à participer au financement du remake sur PC, mais aussi Xbox One et PS4. Autant vous dire qu'on est aux aguets sur la page Facebook du jeu ([facebook.com/moonstone.official](https://www.facebook.com/moonstone.official)), prêts à bondir sur toute annonce comme un Balok sur un chevalier dodu.

un bon sens tactique et un parfait timing sont indispensables pour espérer ne pas être coupé en deux, calciné ou éparpillé dans le décor.

"Je voulais vraiment m'approcher des films d'horreur, pour les animations du jeu", nous explique Rob. "Vu le peu d'images que la mémoire de l'Amiga pouvait gérer, j'y suis allé à fond dans l'imagerie sanguinolente, pour illustrer la violence des combats. Et je voulais aussi que le gore des coups fatals, par leur côté comique, fasse sourire les joueurs quand ils meurent. J'aimais beaucoup *Battle Chess* d'Interplay, et bien sûr *Barbarian*. D'ailleurs, vers la fin du développement, Richard Leinfellner, producteur de *Barbarian*, est venu nous rejoindre sur le projet. Autant dire qu'il était à sa place!"

Chaque arène de *Moonstone* envoie le joueur affronter une ribambelle d'ennemis éclectiques, dont le plus mémorable est sans doute un dragon rouge géant, apparemment invincible, qui enserre la carte du monde et se nourrit de chevaliers malheureux. Soulignons aussi que le jeu est sadique : plus le niveau de votre avatar est élevé, plus on vous



envoie d'ennemis. Les cadavres s'empilent et les fleuves se gorgent de sang...

"On tenait à soigner les visuels, avec des tas d'animations et d'*artworks*", explique Rob. "Les animations de *Moonstone* étaient dessinées sur papier, puis copiées à la tablette graphique sur *Deluxe Paint*. On avait plus d'un millier de dessins, et on les a tous convertis. Je crois que ça donne au jeu un style bien à part : des personnages de bonne taille, plus de *frames* d'animation, de nouveaux langages de script... chaque action du jeu est bien plus chorégraphiée que dans les autres jeux Amiga de l'époque."

Moonstone est-il trop gore pour son propre bien? Indéniablement. Douteux? Possiblement. Est-il drôle? ►

» Rob Anderson a un bon coup de crayon, comme l'illustrent ces dessins conceptuels... et les graphismes de son jeu.

» [Amiga] Plus vous montez en niveau, plus les monstres font pareil. Pas de jaloux!



» Todd Prescott et Rob Anderson.





» Des croquis préparatoires des trolls et des créatures des marais.

“Je restais debout jusqu’à 3 heures du matin, parfois plus, pour appeler Mindscape”

Rob Anderson

se souvient Rob. C’était un an avant la sortie de *Mortal Kombat*, qui allait changer la perception de la violence dans les jeux vidéo...

On ne peut en tout cas pas nier que Moonstone a du caractère, y compris grâce à la partition du jeu, signée par le célèbre maestro de l’Amiga Richard Joseph.

La bande-son est accompagnée d’effets sonores volontairement épars, volés à la barbare (très logiquement) aux films *Conan* et *Kalidor* avec du Schwarzenegger dedans.

Les scènes d’intro et de fin du jeu sont les meilleurs exemples des qualités graphiques et sonores du jeu, trop souvent mésestimées et parmi les plus belles productions de l’Amiga. L’expérience de Rob Anderson dans l’animation et le dessin y sont sans doute pour quelque chose, tout comme ses goûts de l’époque en matière de jeux : “Mes développeurs Amiga préférés, c’était Cinemaware, Psygnosis et les Bitmap Brothers”, nous confie-t-il. “J’ai vraiment adoré *Defender Of The Crown*, *Rocket Ranger* et

It Came From The Desert, avec leurs superbes cinématiques, leurs graphismes incroyables et leur animation magnifique. J’aimais bien *Dragon’s Lair* et *Space Ace*, aussi, pour leur animation. En général, j’appréciais les créateurs qui prenaient le temps de concocter de belles introductions mémorables et soignaient la fin du jeu pour récompenser ceux qui étaient allés au bout. Vu le budget qu’on avait, je pense que les animations d’intro et de fin de *Moonstone* encadrent parfaitement l’expérience de jeu.”

Le développement de *Moonstone* est un exemple classique des excentricités d’une industrie du jeu vidéo du début des années 90, qui cherche toujours ses marques. Le jeune Rob bossait chez lui, enchaînant les nuits blanches pour avancer sur le projet cher à son cœur : “C’était mon premier jeu en développeur indépendant, et je me suis occupé d’une grosse partie de la programmation, des graphismes et des animations”, nous raconte-t-il. “*Moonstone* a demandé près de deux ans de travail, avec des petites équipes qui se sont greffées à différentes étapes

Faits d’armes

La vie de chevalier n’est pas une sinécure. La mort de chevalier non plus.



Mort par décapitation

□ Avec le bon *timing*, vous pouvez soulager votre adversaire tombé à genoux de sa tête et regarder cette dernière rouler au sol. Tout bonnement jouissif en multi, mais était-il vraiment nécessaire de le souligner ?

Mort par pendaison

□ Les hommes-rats de la grande forêt sont la chair à canon de *Moonstone*. Mais attention à leur attaque-surprise. Bien des chevaliers un peu trop confiants ont fini au bout d’une corde...

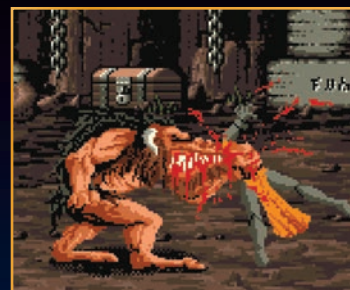


Mort par immolation

□ Certains joueurs pensaient sincèrement que le dragon était imbattable, et vu comment il avale ou incinère les chevaliers, on les comprend. Évitez quand même de lui rendre visite sans le Talisman de la Wyrm. On vous aura prévenus.

Mort par ingestion

□ Les redoutables Baloks des terres désolées du Nord sont de gros Big Foots hirsutes aux griffes acérées et adeptes de l’écrasement. Ils adorent assommer leur proie pour lui arracher tranquillement la tête.



LE MAKING OF DE MOONSTONE : A HARD DAYS KNIGHT

du projet, pour les graphismes, la musique, la production, la programmation... Je restais souvent debout jusqu'à 3 heures du matin, parfois plus, pour appeler Mindscape en Angleterre afin de les informer de la progression. Je programmais sur mon Amiga 2000 en 68 000 (Mindscape externalisera le portage DOS) et je réglais le gameplay au fur et à mesure, par tâtonnements. Ce qui, je crois, est la meilleure façon de faire, car on ne peut pas vraiment déterminer si ça fonctionne sans essayer, modifier, réessayer."

Après des mois de coups de fil, de discussions BBS et de FedEx, Rob part pour l'Angleterre pour les trois derniers mois de travail. "C'était super, ces derniers mois", se souvient-il. "Les quatre chevaliers du jeu, Godber, Jeffrey, Edward et Richard, tiennent leurs noms des amis que je me suis fait chez Mindscape et qui m'ont aidé à finir le jeu."

Puis le jeu arrive finalement sur les étals. Rob est-il content du résultat? "J'aurais voulu qu'on

voie évoluer les chevaliers, au fur et à mesure qu'ils récupèrent de nouvelles armures ou armes", nous dit-il. "J'avais aussi envisagé plusieurs sortes de chevaliers, avec des attaques et des styles de combat variés. Ça n'a pas été possible, pour diverses raisons, principalement le temps de chargement et la mémoire de l'Amiga. Mais dans l'ensemble, je suis très content du résultat!"

Si vous jouez aujourd'hui à Moonstone, vous trouverez sans doute qu'il a non seulement bien vieilli, mais qu'il a aussi quelque chose de très moderne. On pourrait même y voir un côté *Game Of Thrones* et une narration qui n'est pas sans rappeler la série des *Souls*.

Mais alors, pourquoi Moonstone est-il passé relativement inaperçu,

à l'époque? Outre des critiques relativement mitigées, la violence extrême du jeu a dû en choquer plus d'un, dans un monde pré-*Mortal Kombat* : le jeu a été interdit en Allemagne et n'a pas trouvé de distributeur sur le marché américain. Par contre, Moonstone a cartonné dans les cours de récré : gros succès pour ses disquettes échangées sous le manteau...

Rob Anderson, qui a passé une grande partie de sa carrière à graviter dans le monde du jeu vidéo, reste très philosophe sur l'héritage de Moonstone, qui a gagné en notoriété au fil du temps : "Le développement a été à la fois gratifiant, plaisant et épuisant. Et plus que le gore, je crois que son véritable legs, c'est la façon dont les éléments de jeu de rôle et le combat s'y mêlent."

Si Moonstone n'a pas été le succès commercial que Rob

et Mindscape espéraient, son créateur reste fier de ce qui a été accompli : "Je regrette qu'on n'ait jamais fait de suite, mais le marché était en pleine mutation vers les consoles, à cette époque", nous dit Rob. "Je pense que ce ne serait pas un souci, aujourd'hui. Je crois même qu'ils voudraient encore plus de gore!"

Moonstone a longtemps été sous-estimé et incompris. Mais plus d'un quart de siècle après sa sortie, le jeu a gagné ses lettres de noblesse et atteint même des prix fous sur le marché de l'occasion – on peut croiser des versions Amiga complètes en boîte à plus de 200 euros, voire près de 700 euros, pour un exemplaire neuf jamais ouvert. Et l'espoir d'un possible remake financé sur Kickstarter se dessine de plus en plus précisément, grâce à un Rob Anderson aujourd'hui prêt à ressusciter Sir Godber et compagnie... ✨



» [Amiga] Le monde de Moonstone a tout ce qu'il faut comme antres de monstres, villages, autels et autres repaires de sorciers.



» De sublimes fan arts inspirés par Moonstone prouvent l'impact qu'a eu le jeu dans les années qui ont suivi sa sortie en 1991. Ces deux images sont respectivement signées Drawsome et Beastmaster Fred.



Mort boueuse

□ Beaucoup de chevaliers se sont fait pipi dans l'armure en entendant le cri déchirant des créatures des marais, avant qu'elles ne les traînent sous la vase et ne les tuent instantanément. Bonjour le traumatisme.

Mort éclaboussée

□ Ces trolls énormes frappent fort et loin, avec leurs massues de la taille d'un homme. Mais surtout, ils adorent débiter les chevaliers avec une frappe spéciale impossible à bloquer. Mieux vaut donc esquiver. Plus facile à dire qu'... sproutch!



Mort par électrocution

□ La banshee bleue est l'ultime gardienne de la Pierre de Lune, le dernier obstacle qui vous sépare de la gloire et de l'immortalité. Dommage qu'elle aime tant lacérer les chevaliers avec son fouet ou les électrocuter avec 50.000 volts de pure douleur.

Mort par empalement

□ On peut se faire empaler de diverses façons, dans Moonstone, mais celle où l'on finit embroché sur la corne des bêtes de guerre Troggs est certainement la plus horrible. Surtout quand votre corps secoué de spasmes glisse lentement sur ladite corne.



RÉTROTESTS

» LES JEUX DU MOMENT (ET UN PEU DE MATOS AUSSI) VUS PAR LES VIEUX BRISCARDS DE LA RÉDAC'



RIG 500 Pro Plantronics

Si l'audio ultratravaillé des jeux récents mérite en toute logique un environnement sonore impeccable, les sons plus 'frustrés' de nos vieux jeux méritent tout autant du matériel de précision actuel. Les subtilités (et les défauts) de ces sons se détachent bien plus avec ce genre de matos que via les sorties audio analogiques pour lesquelles ils étaient taillés (et c'est aussi pourquoi il faut également les écouter sur les supports d'époque, bien évidemment). Dans ce contexte, le casque s'impose, et en la matière, le Rig 500 Pro se fait remarquer : déjà par son prix plutôt abordable pour un casque Dolby d'aussi bonne facture. Modulaire, le casque offre une reproduction remarquable, surtout en Dolby Atmos (sur PC et Xbox One), et sait se faire oublier avec sa légèreté des plus appréciables et ses coussinets qui réussissent à bien couper les bruits ambiants sans trop chauffer les oreilles sur de longues sessions. La molette de la version console (RIG 500 PRO HC) est ô combien appréciable et pratique, tout comme les câbles et le micro amovibles. Dans cette gamme de prix, difficile de lui trouver de vrai défaut... ou de sérieux concurrent.

★★★★☆



Octopath Traveller

LES HISTOIRES D'AMOUR FINISSENT MAL, EN GÉNÉRAL

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : SWITCH
- » ÉDITEUR : SQUARE ENIX
- » DÉVELOPPEUR : SILICON STUDIO

Comme tous les coups de foudre, celui-ci est un déchaînement de passions, à la première rencontre.

Du *pixel art* enchanteur tout droit sorti des années 90 baigne dans de superbes environnements 3D pleins de vie qui ne jurent aucunement avec le look 2D *old school*, à l'instar de ce qu'on a déjà pu voir dans du *Paper Mario*, par exemple. Puis on s'enflamme pour les aspects *FFVII/Dragon Quest* du jeu, avec ses personnages éparés aux destins convergents, même si on aurait aimé que le rassemblement ait un minimum de raisons d'être. Plus qu'une équipe, c'est un assemblage sans alchimie ni véritable cohésion – et le premier symptôme qu'il manque quelque chose... Mais on oublie, transis d'amour par un système de combat à la fois traditionnel et innovant, avec son système d'aptitudes spécifiques à chaque personnage, de failles et d'exaltation qui n'est pas sans rappeler *Bravely Default*, en mieux huilé. C'est d'autant plus

un bonheur que le jeu ne sacrifie pas spécialement à la mode de la facilité, même si les points de sauvegarde très nombreux et une sauvegarde automatique viennent simplifier les choses (et accessoirement amplement se justifier pour du jeu nomade). Mais voilà : quand les passions du début laissent la place à la routine, tout cet amour perd de sa saveur. Un manque d'ambition épique du scénario et une forte répétitivité viennent assombrir le tableau. Le charme n'est pas rompu, heureusement, mais la magie disparaît. Dans les années 90, *Octopath Traveller* aurait été un J-RPG très honnête, au-dessus de la moyenne, mais pas un hit. Aujourd'hui, il bénéficie de l'effet nostalgie et de l'absence de sérieuse concurrence, et apparaît comme plus séduisant qu'il n'est vraiment. Finalement, on reste dans la métaphore amoureuse : ce qui ressemble au début à une histoire d'amour unique, exceptionnelle et flamboyante s'avère finalement plutôt prosaïque. On n'en est pas moins heureux pour autant, ceci dit.

★★★★☆





Shenmue I et II

QUAND LE TEMPS ÉRODE LES MYTHES

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PS4, XBOX
- » ÉDITEUR : SEGA
- » DÉVELOPPEUR : SEGA/D3T LTD

Le nom de *Shenmue* impose le respect. Le jeu de Yu Suzuki et de Sega (et sa suite) ont posé maintes fondations pour d'innombrables successeurs.

En première ligne, on trouve bien évidemment les *Yakuza* du même Sega, avec une narration au premier plan, soutenue par de la baston et toutes sortes d'activités du quotidien (travailler, jouer à des jeux d'arcade, collectionner, se promener...). Mais tout ce qui touche de près ou de loin au jeu en monde ouvert et au *quick time event* doit énormément aux deux *Shenmue*, qui ont donc ici droit à une ressortie en duo. Si l'émotion et la nostalgie de retrouver Ryo Hazuki met directement les poils, les *Shenmue* sont hélas de ces jeux qui vieillissent plus mal que certains titres plus anciens. Esthétiquement, la haute résolution ne gomme nullement la grossièreté relative de la 3D, voire la souligne – surtout dans les animations.

Mais bien plus que les graphismes ou la prise en main pas vraiment fluide, c'est la rigidité du gameplay qui accuse un gros coup de vieux – surtout pour le premier volet Dreamcast (le *Shenmue II* de la compilation étant quant à lui basé sur la mouture Xbox). Ce duo aurait amplement mérité un petit dépoussiérage – essentiellement des commandes de déplacement plus fluides et l'accélération du temps sur *Shenmue* premier du nom (même si les puristes rétorqueront que

poireauter fait partie de l'expérience). Outre ces lourdeurs techniques, c'est surtout le gameplay qui subit l'effet "c'était mieux dans mes souvenirs". C'est surtout évident sur les premières heures de *Shenmue* premier du nom, qui ballade d'un point A à un point B pour aller au C, etc., avec une intrigue qui avance au compte-gouttes. L'émerveillement de l'époque, où la liberté de ce monde semi-ouvert donnait le vertige, en a pris un gros coup dans l'aile, tout comme l'intérêt du jeu, par la même occasion. Peut-être faut-il aussi compter avec le fait que si l'on découvrait à l'époque un Japon du quotidien aussi inconnu qu'exotique, le 'rétrécissement' de notre planète sur ces dernières années de plus en plus connectées efface une partie du charme du jeu, tel qu'on l'abordait alors.

Certains considéreront bien sûr que cette fidélité globale, jusque dans les défauts, se justifie. Mais à l'approche d'un troisième volet venant enfin clore la trilogie de Ryo Hazuki, on rêvait de redécouvrir des *Shenmue* aussi beaux, grands et passionnants que dans les mémoires. Ils le sont toujours en grande partie, car leur écriture, leur système de combat et surtout la richesse de leur pseudo-réalité n'ont pas perdu grand-chose de leur splendeur. En revanche, les petites tracasseries qu'on ne voyait pas ou qu'on pardonnait à un titre nouveau et révolutionnaire sont un peu plus difficiles à avaler aujourd'hui. Une telle légende aurait mérité bien plus qu'une haute résolution pour garder son aura intacte.

★★★★☆ (les jeux en mode nostalgie)

★★★★☆ (les jeux en mode découverte)

★★★☆☆ (la version HD paresseuse)



Jurassic World Evolution

Frontier Developments/

PC, PS4, Xbox One



Frontier Developments ne pouvait pas se rater, sur *Jurassic World Evolution*. Les créateurs d'*Elite* se sont aussi taillé une belle réputation en jeux de gestion avec des *Zoo Tycoon*, *Rollercoaster Tycoon* et autres *Planet Coaster*. Et si en effet, le résultat est esthétiquement et mécaniquement irréprochable, le jeu reste frustrant. Si un patch est rapidement venu étoffer le jeu en lui rajoutant des défis et un mode 'bac à sable' – tellement indispensable dans ce genre de titre –, les amateurs de gestion poussée seront déçus par le côté assez superficiel, très "grand public", et par des mécaniques qui manquent de finesse tactique et économique – et sont même un peu bancales par certains aspects.

Pourtant, on ne boude pas son plaisir, grâce à une belle réalisation graphique et ergonomique, y compris sur console, et surtout de très beaux dinos qu'on peut admirer de près, en jeep, en hélico, en sphère de promenade... L'esprit *Jurassic World* est bien présent, mais, là encore, un peu bridé : les répliques et les doublages des interlocuteurs manquent d'impact... tout comme les évasions de dinosaures, plus proches du goûter-promenade que du carnage hollywoodien.

★★★★☆



Divinity : Original Sin II

UNE HISTOIRE BELGE AU PANTHÉON DU RPG

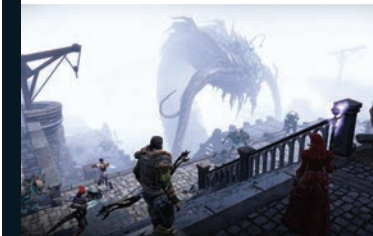
INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT
- » DÉVELOPPEUR : LARIAN STUDIOS

On ne rend pas hommage au RPG occidental traditionnel qu'en s'accrochant à ses bonnes vieilles mécaniques, comme un *Pillars of Eternity* ou un *Torment : Tides of Numenera*, entre autres. On peut aussi faire honneur au genre et le sublimer en le modernisant en profondeur, en exploitant les technologies actuelles non pas pour troquer ses traditions contre des montagnes d'effets visuels, de combats temps réel ou autres roulages de mécaniques qui en mettent plein les yeux et n'en ont finalement pas tant que ça dans les braies, mais pour aller au fond de leurs concepts. Et ce, pour un seul et noble objectif : leur offrir une dimension folle dont tout créateur de RPG a toujours rêvé, mariant la liberté quasi infinie et l'immensité de possibles du jeu de rôle papier-dés au spectacle et aux frissons d'un RPG vidéoludique.

Le premier *Divinity* avait adoubé les Belges de Larian et l'on n'avait aucun doute quant aux qualités de sa suite. La version PC 'de base' avait confirmé tout le bien qu'on en attendait, et cette édition *Definitive* multisupport remet une couche de vernis

sur ce bijou du RPG. Si les démons de Larian n'ont pas tous été chassés (une interface encore un peu lourde, des écrans de combats un brin confus, notamment), tout le reste écrase ces petits accrocs. En solo, mais surtout à deux en écran partagé voire à 4 en ligne, *Divinity 2* brille par son écriture remarquable (qui donne même envie de préférer les personnages prédéfinis – dont l'histoire personnelle se mêle à la trame globale – à ceux qu'on se construit), ses combats très tactiques, sa profusion vertigineuse et cet humour un peu fou (mieux contenu que dans le premier volet). Mais surtout, sa liberté bac-à-sable maîtrisée réussit à livrer les joueurs à leurs envies sans pour autant les abandonner à leur sort. Les non-initiés seront sans doute un peu perdus dans cette écrasante dimension et un poil rebutés par une difficulté certes réglable, mais tout de même un peu hardcore au-delà du mode 'Histoire' dont se délecteront les aficionados du genre. Le RPG occidental a déjà de grands noms. Des *Ultima*, des *Baldur's Gate*, des *Fallout*. On le soupçonnait avec le premier volet, mais *Original Sin II* le confirme : *Divinity* mérite amplement de trôner à leurs côtés. ★★★★★



Spider-Man

ALLEZ HOP, TOUT LE MONDE À TOILE !

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PS4
- » ÉDITEUR : SONY INTERACTIVE ENT.
- » DÉVELOPPEUR : INSOMNIAC GAMES

On ne va pas épiloguer sur ce qui ne nous a pas surpris : oui, c'est un très bon jeu en monde ouvert, comme on pouvait s'y attendre, vu le studio qui s'en est occupé (que ceux qui n'ont jamais considéré *Prototype* comme un bon 'Spider-truc' nous jettent la première toile), l'éditeur qui l'a chapeauté et le poids de la licence concernée. C'est beau, c'est dynamique, c'est sympa à jouer, même si ça s'enlise parfois un peu dans les écueils du genre, avec des missions secondaires pas très inspirées, pas très inspirantes. Donc tout ça, ce n'est pas une surprise : le contrat est quand même parfaitement rempli et on ne va pas s'en plaindre. Là où *Spider-Man* se singularise un peu plus, c'est dans ces petits moments de grâce qui

font remarquablement honneur à la substantifique moelle du comics. Cette réécriture à la fois audacieuse, bienvenue et humainement intéressante comprend bien mieux Spider-Man et Peter Parker que la très large majorité, sinon l'intégralité, des précédents jeux sous cette franchise (et il y en a un paquet). Plus encore que les formidables acrobaties du Tisseur, que ses QTE qui en mettent plein la gueule comme il se doit ou que cette Grosse Pomme ouverte tout en verticalité, c'est cette intelligence narrative (tout de même entrecoupée de facilités et de poudre aux yeux hollywoodienne) qui donne sa véritable saveur à ce blockbuster vidéoludique annoncé. On aurait vraiment été très étonnés que le jeu déçoive, mais on est finalement surpris qu'il réussisse à nous toucher. Et ça, c'est beaucoup plus difficile à réussir qu'un AAA techniquement héroïque. ★★★★★



Pinball FX2 VR

Universal Classics Pinball
Zen Studios/PSVR



Bien plus que les bornes d'arcade en réalité virtuelle de la *New Retro Arcade* ou qu'un *Operation Warcade*, le bon vieux flipper des familles est sans doute le jeu de salle *old school* qui bénéficie le plus – et le mieux – de la VR. Après un module de base déjà doté de trois belles tables, un pack de 5 autres plutôt sympas et un plateau *Walking Dead* pas dégueu, les spécialistes du genre de Zen Studios remettent le couvert avec un DLC rassemblant trois tables à la thématique ultra-années 80, dédié à autant de blockbusters d'Universal. Si les trois plateaux sont bien construits et complémentaires (celui d'*E.T.* est calme et assez simple, celui des *Dents de la Mer* très technique et celui de *Retour vers le futur* à mi-parcours), on peut regretter que l'ambiance VR autour des tables soit un peu décevante, moins fournie que pour les précédentes. En revanche, le design de ces dernières est impeccable : toutes trois sont très lisibles et intelligemment construites côté missions, mini-jeux et structure. C'est bien là, de très loin, le principal (bien qu'on aurait vraiment apprécié qu'*E.T.* la ferme un peu plus, parce qu'à la longue, il devient gonflant avec ses borborygmes). ★★★★★



We Happy few

LE CIRQUE VOLANT DES ORANGES MÉCANIQUES

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : GEARBOX SOFTWARE
- » DÉVELOPPEUR : COMPULSION GAMES



Souvent, quand quelque chose vous séduit, ses défauts apparaissent exacerbés lorsqu'ils se révèlent et gâchent le tableau idyllique qu'on avait pu s'en faire. Parfois, cependant, on passe outre et on apprend à les accepter – voire les apprécier. Ce n'est hélas pas le cas pour *We Happy Few*. Ça commençait pourtant bien, avec son univers à la fois Huxleyen (la drogue du jeu, la Joy, rappelant beaucoup le Soma du *Meilleur des Mondes*), Pythonesque (avec son brin de folie et son humour décalé) et Kafakaïen (de par son côté glauque et anxiogène). Mais très vite, le jeu s'embourbe et toutes ses promesses savoureuses sont reléguées à l'arrière-plan. Même si l'on met entre parenthèses les soucis techniques du jeu, comme certains comportements aberrants des IA, qui pourront au fil des patches devenir de lointains mauvais souvenirs, force est de constater que *We Happy Few* est boiteux. Et c'est bien compréhensible, avec d'un côté une jambe très forte – l'univers et son esthétique – et de l'autre un membre asthénique – un gameplay



mal réglé ou mal pensé, des combats bancals aux quêtes trop FedEx. Au cœur de ce déséquilibre, on trouve aussi une vraie frustration, celle d'une narration qui s'efface, alors qu'elle aurait mérité – voire dû – rester au premier plan. Les aléas du développement ont sans doute perturbé la quintessence de *We Happy Few*, et si le caractère du jeu reste toujours bien trempé, avec son esthétique glaçante et son humour grinçant (et quelques moments de grâce qui estompent les défaut sus-cités), ce dernier se retrouve en grande partie muselé... comme s'il avait abusé de la Joy. Cependant, on ne peut que saluer les efforts fournis, tant en ce qui concerne l'ambiance forte comparable à celle des *Bioshock*, l'accent mis sur l'infiltration aux dépens de l'action pure et les situations à aborder de différentes façons à la *Dishonored*. On a frôlé le bijou, mais le diamant est bien trop brut et impur pour briller comme il aurait pu le faire.

★★★☆☆

Vampyr

JOJO, T'AS LES CROCS QUI RAYENT LE PARQUET

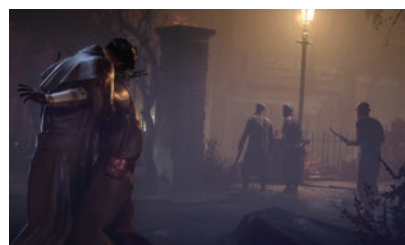
INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : FOCUS HOME INTERACTIVE
- » DÉVELOPPEUR : DONTNOD

La dichotomie de Jonathan Reed, personnage central de Vampyr, résume étrangement le jeu sous toutes ses facettes. Oscillant entre le RPG à la plume raffinée et le jeu d'action plus rustre et pas totalement compatible – tantôt très esthétique, parfois visuellement plat –, le jeu accumule les paradoxes. La liste semble s'allonger sans fin, entraînant alternativement le joueur vers le plaisant voire l'enchanté (doublages, ambiance victorienne, travail sur les personnages, bande-son, profondeur de l'univers de jeu) comme pour mieux le pousser ensuite dans les bras noueux et desséchés de mécaniques bancales : combats très largement perfectibles, level design souvent fastidieux, faiblesses techniques et autres déceptions (notamment la frustration que peut engendrer une voie amoralisée et les promesses pas vraiment tenues de ramification et de richesse narrative.) Le résultat se love forcément

entre ombre et lumière, et bien que tout bien pesé, on trouve plus souvent de raisons de s'accrocher que d'excuses pour abandonner, on ne peut que regretter que le terreau de *Vampyr* n'ait pas été plus riche, et que les promesses du jeu de Dontnod n'aient pu pleinement éclore. Peut-être pas tant pour des questions de budget et de temps que d'équilibre. C'est là toute la tristesse du monde : il suffit hélas souvent de petites choses pour saper les plus grandes ambitions, fussent-elles des plus honorables.

★★★☆☆



God Wars

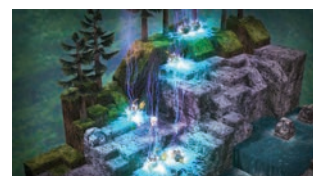
The complete Legend

Kadokawa Games/NIS America



God Wars est typiquement le genre de jeu qui ne réserve pas de surprises, bonnes ou mauvaises. On ne peut rien reprocher à ce *tactical-RPG* japonais, ultra-traditionnel jusque dans ses moindres détails (sinon, pour pinailler, une gestion un peu lourdingue de l'équipement, des jobs et des aptitudes et l'absence de sous-titres français, pour les amoureux du genre non-anglophones – si tant soit que ça existe) : combats isométriques bien calibrés, graphismes très lisibles et stylisés, durée de vie consistante, narration là encore très classique, mais efficace (et moins verbeuses que tant de *tacticals* qui parfois se prennent un peu trop pour des *visual novels*)... Le contrat est totalement rempli, on est en terrain connu, appréciable et apprécié. Pour autant, il manque à *God Wars* ce petit zeste de folie, cette touche d'originalité et de caractère qu'on peut retrouver dans un *Disagea*, un *Banner Saga* ou un *Front Mission*, pour ne citer qu'eux. Ce n'est pas tant un défaut, ni même une critique, qu'une petite déception de joueurs toujours en quête du petit plus qui fait la différence. La version *Complete Legend* de la Switch compense un peu avec le DLC inclus et la portabilité, impeccable pour ce type de jeu (les fans des *Advance Wars*, *FF Tactics* et autres *Fire Emblem* ne nous contrediront sûrement pas) et promet de longues heures tactiques intéressantes et divertissantes, mais pas non plus passionnantes. C'est déjà ça de pris, ceci dit.

★★★★☆



Phantom Doctrine

MANGE TA GUERRE, ELLE VA ÊTRE FROIDE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : GOOD SHEPHERD ENTERTAINMENT
- » DÉVELOPPEUR : CREATIVE FORGE GAMES

Du tour à tour avec de petites équipes, des points de déplacement et de tir, des aptitudes, une vue isométrique sur plusieurs étages, une carte tactique de gestion de base et de troupes... la parenté avec *X-Com* est plus qu'évidente. Du moins en surface, car les mécanismes sous-jacents de *Phantom Doctrine* s'appuient sur des systèmes moins aléatoires qui changent tout. Ici, pas de tir raté à cause d'un 'jet de dé' pourri (on a tous ragé là-dessus, dans *X-Com*), mais des conséquences bien définies par le contexte et une autre capacité, l'acuité, qui permet notamment d'esquiver

les tirs ou d'atténuer les dégâts. Et espionnage oblige, l'infiltration a aussi le beau rôle, avec couvertures, sabotage, préparatifs et surtout, des missions qui peuvent entièrement être conduites en toute discrétion, sans la moindre échauffourée.

Sous ses dehors de clone 'Guerre froide' des *X-Com*, *Phantom Doctrine* s'avère au final bien plus tactique et plus complexe que son modèle. Parfois rébarbatif et opaque, en partie entaché par une section de jeu hors-mission amusante au début, mais rapidement poussive et redondante et des environnements qui ont eux aussi un peu trop tendance à se répéter ou se ressembler, le jeu n'en est pas moins passionnant, par son côté intentionnellement *old school* limite *hardcore*, qu'un mode facile et des sauvegardes régulières viennent atténuer – sauf si l'on opte courageusement pour le mode Homme de Fer, ce à quoi nous vous encourageons vivement. Malgré une technique un peu bancal et quelques maladroites, que le temps et les patches pourront corriger ou améliorer, *Phantom Doctrine* mérite son permis de tuer. ★★★☆☆



Sword Legacy Omen

UN CŒUR DE LION DANS UN CORPS DE LIMACE

INFOS

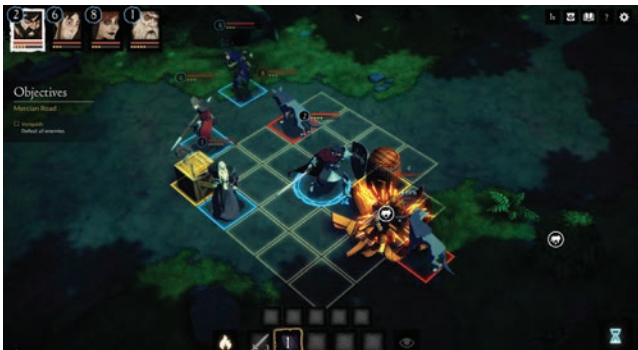
- » DISPONIBLE SUR : PC
- » ÉDITEUR : TEAM 17
- » DÉVELOPPEUR : FIRECAST STUDIO, FABLEWARE NARRATIVE DESIGN

D'un côté, *Sword Legacy : Omen* déroule de bien bonnes choses comme on les aime : du gameplay tactique en tour par tour badigeonné d'une difficulté assez relevée, et des graphismes très 'dessin animé' dynamiques et joliment animés, qui donnent du caractère à l'esthétique de jeu.

Hélas, trop de maladroites s'accumulent autour et l'empêchent de réellement briller : des dialogues mal écrits et une narration empotée plombent l'ambiance, et les séquences hors-combat (exploration et gestion) s'avèrent également poussives. Cela, plus quelques autres faiblesses qui font également pester : les sorts inutilisables en dehors des batailles (on pense en premier lieu aux soins, évidemment), une interface largement perfectible, trop de déplacements abusifs sur la carte et surtout des lacunes *in-game*, comme des défauts de lisibilité ou des *maps* au design contestable.

Et c'est bien dommage, car on a envie d'aimer *Sword Legacy : Omen*, au cœur fondant de gameplay agréable, mais à l'enrobage trop amer pour qu'on puisse vraiment l'apprécier.

★★★☆☆



Captain Toad Treasure Tracker

Nintendo/3DS, Switch



D'une certaine façon, *Captain Toad*, sorti à l'origine sur WiiU (et né de niveaux-bonus de *Super Mario 3D World*), est la parfaite illustration d'un produit Nintendo pur jus. Un gameplay simple et immédiat, mais qui se décline peu à peu pour être exploité sous toutes les coutures afin de surprendre avec intelligence. Des niveaux d'apparence basique, mais pleins de subtilités et de secrets, pour lesquels on revient. Et des pelletées de mignon par-dessus, forcément, sans oublier de petits plus comme une bonne exploitation du tactile et le jeu à deux. Le cahier des charges est bien rempli, c'est indéniable, incontestable. Pourtant, il manque un petit quelque chose d'impalpable à *Captain Toad : Treasure Tracker*, rien qui en aurait fait un immense jeu entre plateforme et *puzzle game* : ce petit souffle d'âme qui fait que d'autres jeux de la marque sont devenus des classiques. En marge, on peut aussi regretter le manque de véritable défi, l'absence de grande audace ou de prise de risque – conséquences d'une volonté de brasser large et familial. Nintendo a pourtant déjà prouvé savoir gérer cela sans sacrifier le challenger. Non, décidément, malgré d'excellentes idées et une réalisation irréprochable, le *Capitaine Toad* n'a pas les épaules assez solides pour entrer au Panthéon Nintendo, même du haut de ses trois pommes. Il n'a pas pour autant à rougir de son aventure, dans l'absolu.

★★★☆☆



Titan Quest

LA TOISON DORT

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE
- » ÉDITEUR : THQ NORDIC
- » DÉVELOPPEUR : IRON LORE ENTERTAINMENT

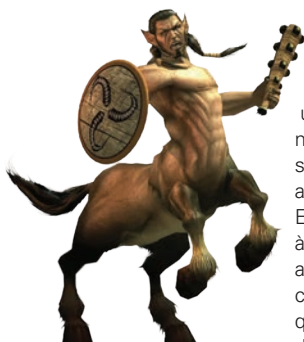
Sorti sur PC entre *Diablo II* (2000) et *Diablo III* (2012), *Titan Quest* ne s'est pas seulement distingué parce qu'il offrait une bonne dose de *hack'n'slash* aux amateurs du genre, en manque de clics tueurs, mais aussi parce qu'il affichait de beaux atours, aussi bien graphiques que mécaniques – même s'il n'inventait pas grand-chose en la matière. Sans oublier son univers antique mythologique rafraîchissant. Il est donc d'autant plus étonnant qu'il aura fallu attendre 2017 pour que le jeu ait droit à une extension, *Ragnarök*, et à une sortie sur consoles.

Beaucoup d'eau a tout de même coulé dans le Styx, depuis 2006, et il faut avouer que le poids de son âge pèse sur les épaules de *Titan Quest*, non pas tant visuellement – même s'il accuse ses 12 années malgré une refonte haute résolution – qu'au niveau du gameplay, très répétitif au sein d'environnements immenses qui accentuent l'impression de rengaine. En outre, sur console, les commandes à la manette sont relativement bien adaptées, mais plus passives que des clics furieux. Les combats n'en sont que plus aisés – et retirent encore du piquant au jeu. Autant dire que la

comparaison avec *Diablo III* n'est pas à l'avantage de *Titan Quest*, et que les joueurs habitués à du *hack'n'slash* plus moderne grimaceront un peu. En revanche, la bouffée nostalgique est ardente, pour qui a connu – et statistiquement adoré – *Titan Quest* à l'époque, même si la version *Anniversary* du jeu, sur PC, occulte les versions consoles à tout point de vue,

entre l'interface souris inégalable et l'inclusion de *Ragnarök*, aux abonnés absents sur console (ça sent le DLC, non ?). Le seul gros atout console revient au côté nomade de la version Switch.

Péter du centaure en mode portable, c'est plutôt délectable, on vous l'avoue.
★★★★☆



Ys VIII Lacrimosa of Dana

J'ADOOOOOOOL REGARDER RAMER LA SWITCH

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, PS VITA, SWITCH
- » ÉDITEUR : NIS AMERICA
- » DÉVELOPPEUR : FALCOM

Deux ans après la sortie japonaise du jeu sur Vita, la Switch accueille enfin le dernier *Ys* en date. Le petit recul que nous octroient des heures de jeu déjà passées sur d'autres moutures du jeu ne réussit qu'à confirmer les qualités de cet Action-RPG, dans la parfaite continuité de la saga, avec en bonus un petit côté 'survie' – très épidermique et plus là pour servir de mécanique de progression qu'autre chose. Entre les combats enlevés, l'exploration dont la structure de progression classique n'enlève rien à son attrait et la partie narrative un peu plus travaillée que d'habitude pour la saga, *Lacrimosa of Dana* est dense et passionnant, réussissant à privilégier les fondamentaux de la saga tout en imposant des petites touches



de modernisme bienvenues. Quant à cette mouture Switch, elle fait hélas techniquement un peu office de vilain petit canard, avec un *frame rate* deux fois moindre que sur PS4 (et pourtant inconstant) et des graphismes plus

proches de la version Vita que de sa grande sœur de salon. Ça passe en portable, mais ça coince un peu sur canapé...

★★★★☆ (sur Switch)
★★★★★ (ailleurs)



Night Trap : 25th anniversary

IL NE PEUT PLUS RIEN NOUS RE-ARRIVER D'AFFREUX MAINTENANT

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH
- » ÉDITEUR : LIMITED RUN GAMES
- » DÉVELOPPEUR(S) : SCREAMING VILLAINS

Si vous ne connaissiez pas encore **Night Trap**, vous avez dû comprendre que c'est à la fois un titre novateur et un nanar pur jus en lisant notre extraordinaire *making-of* en page 116 de ce présent numéro, où l'on vous parle déjà de cette édition *25th anniversary* en compagnie de ceux qui l'ont commise. Et c'est justement parce que *Night Trap* est navrant que c'est un plaisir coupable, comme



ces téléfilms mal scénarisés, mal joués et mal filmés devant lesquels on s'est tous abandonnés, un jour ou l'autre. Mais on aura beau vous expliquer en large et en travers ce qu'est *Night Trap*, il faut le vivre pour le croire. Pour cela, il faut bien sûr un sens certain de l'abnégation et une résistance mentale à toute épreuve, mais grâce aux développeurs

de Screaming Villains (ou à cause, d'eux, c'est selon), il est aujourd'hui possible de s'y adonner sur la plupart des supports de jeu actuels. Choix de l'interface (parmi les différentes configurations des anciennes moutures, plus une nouvelle), version originale ou française, avec ou sans sous-titres, vidéo nettoyée... le confort de jeu est là, même si les sous-titres français semblent avoir été en partie traduits par la version bêta de *Babelfish*, ce qui dans l'absolu n'est pas forcément dérangeant : ça ajoute une couche d'humour involontaire, mais curieusement appropriée à l'ensemble. On aurait cependant aimé que les bonus vidéo (interview et documentaires) aient aussi droit aux sous-titres, même pourris.

L'Histoire du jeu vidéo est



en grande partie écrite par ses chefs-d'œuvre, mais aussi par des curiosités comme celle-ci, dont la médiocrité confine au sublime, et qui par là même se doit d'être connue. Et n'allez pas affirmer que ça vous fait envie juste pour étoffer votre culture vidéoludique, on ne vous croira pas. On est passés par là, nous aussi...

★★★★★ (le jeu en soi)
 ★★★☆☆ (remake 25th anniversary)
 ★★★★★ (comme plaisir coupable)

Two Point Hospital

REVISITE VÉSICALE

INFOS

- » DISPONIBLE SUR : PC, LINUX, MAC
- » ÉDITEUR : SEGA
- » DÉVELOPPEUR : TWO POINT STUDIOS

On ne va pas vous mentir, on est tous de purs fans des jeux de gestion **Bullfrog en général et de Theme Hospital en particulier**. L'humour plus anglais que la Reine, le système de gestion allégé mais pas trop, le côté fascinant et hypnotique de tous ces petits bonshommes qui font leur vie

(et pour certain leur mort) dans les couloirs, chambres et machines de soin improbables et toutes sortes de petits détails drôles et bien huilés en font un de nos chouchous de tous les temps. Autant vous dire qu'on attendait *Two Point Hospital* avec une excitation impatiente réclamant le port constant

de couches antifuite en prévoyance du moment libérateur où le jeu tomberait entre nos mains tremblantes de fébrilité. Parce que les promesses étaient là : un *Theme Hospital 2.0*, avec des mécaniques de jeu et de gestion similaires, mais modernisées, le même genre de délires surréalistes et macabres, remis au goût du jour. Oh, et un style graphique dans le même esprit, bien sûr. Après tout, pouvait-il en être autrement, avec Mark Webley (chef de projet, programmeur et designer de *Theme Hospital* chez Bullfrog) et Gary Carr (lead artist du même *Theme Hospital*) aux commandes ? Avec cette entrée en matière, vous êtes peut-être en train de vous dire que tous les voyants étaient au vert et qu'ils se sont ratés. Ben non. *Two Point Hospital*, c'est tout ça. Tout est dit. Depuis le temps qu'on l'attendait et qu'on se retenait, on peut désormais se lâcher avec volupté dans nos couches antifuite. Ça devrait être remboursé par la sécu, des jeux comme ça. ★★★★★



ABONNEZ-VOUS... ...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.

Abonnez-vous
à la version numérique
sur votre tablette
et votre smartphone



Disponible sur
App Store

DISPONIBLE SUR
Google play



1 AN

4 NUMÉROS.

SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME
S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR
VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)



✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à **Retro Gamer Collection** !!!

☐ Pour un an, 4 numéros du magazine **Retro Gamer Collection** à 39 € au lieu de 51,60 €*.

VOTRE NOM

Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE

Numéro et nom de rue

Code postal

Ville

Téléphone

E-MAIL

@

☐ Mes coordonnées sont différentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.

MODE DE PAIEMENT

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **La Financière de Loisirs**

☐ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiffres présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/12/2018. Pour l'étranger : nous consulter.

Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.

Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ☐.

Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Retro Gamer Collection - Service Clients
12350 Privezac

e-mail : contact@bopresse.fr
Tél : 05.65.81.54.86 - 7 jours sur 7, du lundi
au vendredi, de 10h à Midi et de 14h à 16h.

ABONNEZ-VOUS
EN LIGNE SUR

WWW.BOPRESSE.FR



Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur Retrogamercollection.com, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

C'EST FINII!!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



LINK : THE FACES OF EVIL

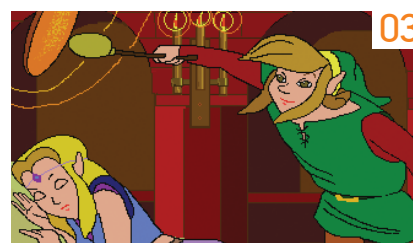
» C'est le boxon, sur l'île de Koridai. Les ouailles de l'ignoble sorcier Ganon ont pris possession des lieux, non sans avoir auparavant, ô surprise, kidnappé la princesse Zelda. La prophétie clame que les armées du Roi Harkinian ne pourront rien contre l'envahisseur, et que seul Link saura s'en occuper. Puisqu'il faut toujours écouter les prophéties, il va falloir affronter des hordes d'ennemis, des environnements hostiles et des vidéos *full motion* bas de gamme. Vous savez quoi? Passons plutôt directement à la fin de cette infamie sortie sur CD-i, ou du moins, de ce qu'on s'en souvient...



01 » Link a entendu dire que la plume était plus forte que l'épée, alors il range Excalibur dans son fourreau et brandit son exemplaire de *Les jeux vidéo pour les Nuls*. Mais comme il ne sait pas lire, il le jette sur Ganon, par dépit.



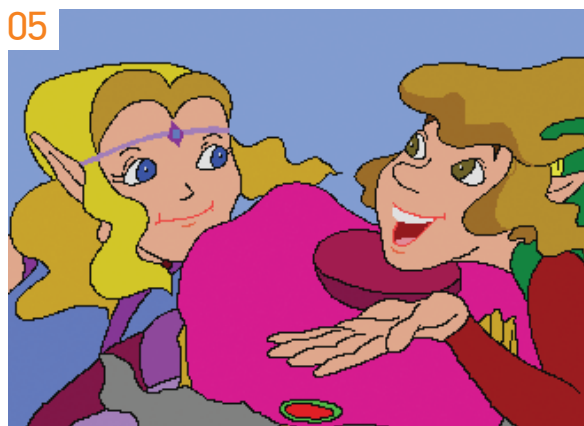
02 » Ganon se le prend tellement fort dans la tronche que l'impact le transforme en illustration à l'intérieur dudit bouquin, grâce à la magie du non-sens total. Ceci dit, ça marche, alors Link est content. Mais le succès lui monte à la tête.



03 » Il se croit tellement tout permis qu'il fait sonner un gong au-dessus du lit de l'innocente princesse Zelda qui écrasait tranquillos. "Mais purée, pourquoi t'as fait ça, crétin?", lui demande-t-elle de sa voix chantante. "J'ai courageusement vaincu l'ignoble Ganon en duel, au péril de ma vie et à la pointe de l'épée, d'un 'Z' qui veut dire ton nom", lui ment-il.



04 » Soudain, voilà-t'y pas que le mage Gwonam débarque sur son tapis volant ! Il propose à Zelda et à Link un petit Uber au-dessus de Koridai, afin qu'ils voient combien tout le monde est content que la paix soit revenue et célèbre Link en héros, ce qui lui file encore plus le melon. Zelda n'est toujours pas impressionnée.



05 » Ça n'arrête pas Link qui décide unilatéralement que ses efforts valent bien un bisou. Zelda refuse. En même temps, on la comprend. Les oreilles pointues, passe encore, mais le bonnet, l'air bête et surtout cette sale manie de réveiller les gens en sursaut... non, vraiment pas.

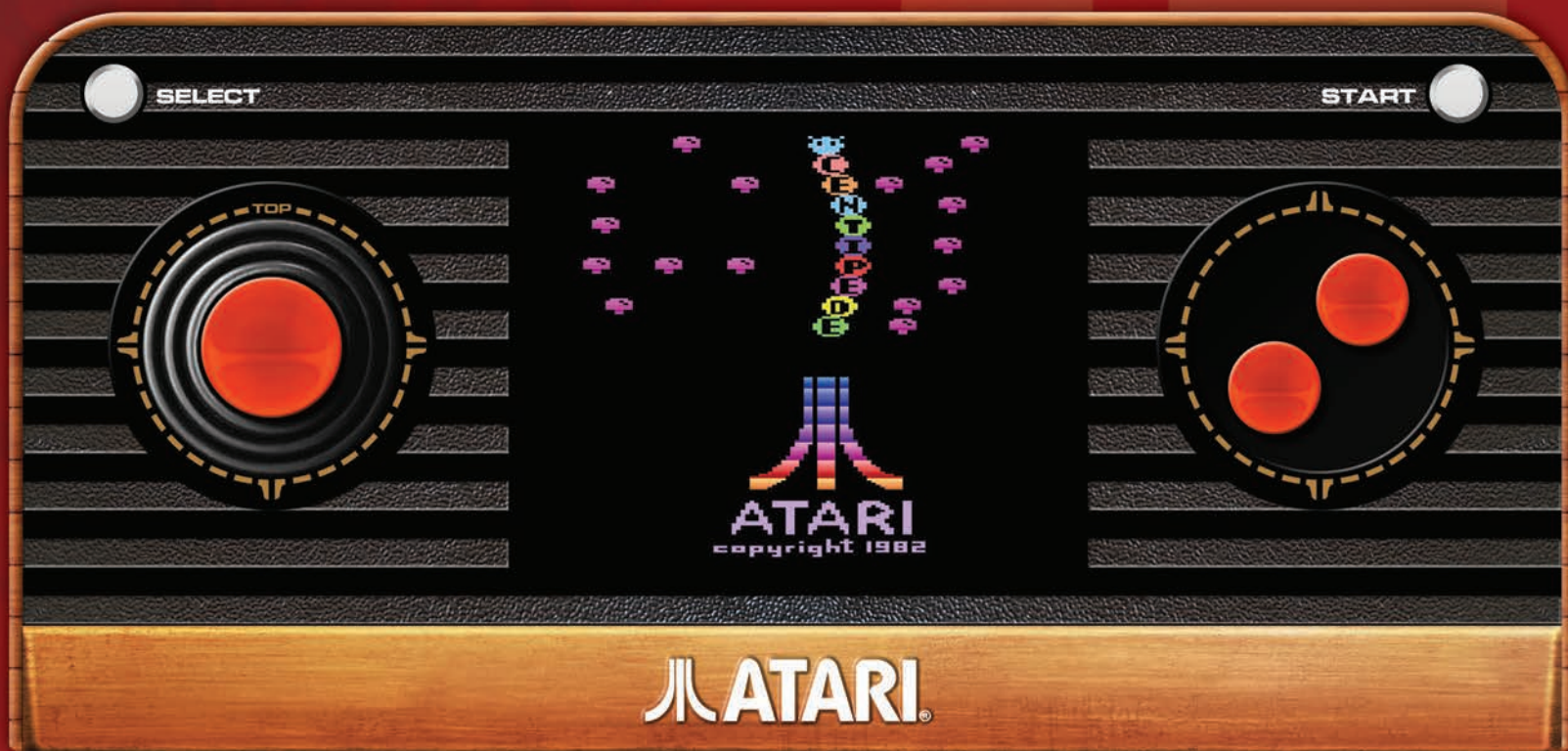
retroARI





L'ATARI 2600 REVIENT !

UNE NOUVELLE CONSOLE PORTABLE COMPACTE ET UN JOYSTICK "PLUG & PLAY" INNOVANT POUR TV
PLUS 50 JEUX CLASSIQUES ATARI® PREINSTALLÉS



50 JEUX CLASSIQUES ATARI® PREINSTALLÉS INCLUS !

ASTEROIDS PONG ^{ATARI} MILLIPEDE ^{MUSCLE} COMMAND ^{CEMUDE}



PRECOMMANDEZ LA
NOUVELLE GAMME RETRO
ATARI :

fnac

EXISTE
AUSSI EN
JOYSTICK TV
"PLUG & PLAY"



paube

© 2017 ATARI ET LE LOGO ATARI SONT DES MARQUES DÉPOSÉES, PROPRIÉTÉS DE ATARI INTERACTIVE, INC.